Rivista + 2CD L. 9.900

DUE ... LETI IN REGALO!!!

PC ZETA

GENNAIO

Computer & Videogiochi

SPECIALE FUTURO

2001 e oltre l'infinito

il nostro hobby nel prossimo anno e nel prossimo secolo!

IN REGALO! RAGE OF MAGES

CODENAME: HITMAN

Tensione e mistero per il più originale stealth-game dell'anno

PROJECT IGI

Thief incontra Tom Clancy!

COLIN McRAE2

La Codemaster raggiunge la perfezione nei giochi rally!

GIANTS

I giganti della Interplay assaltano il trono di *Sacrifice*

Anno 7 • Numero 1 • GENNAIO 2001 • L. 9.900

GIANTS • COLIN MCRAE 2 • RESIDENT EVIL 3 • NEMESIS • PROJECT IGI • SUPERBIKE 2001 • TOMB RAIDER • CALL TO POWER 2 • HITMAN: CODENAME 47 • CRIMSON SKIES • SUDDEN STRIKE • STARFLEET COMMAND VOL.2 • GUNLOK • STUPID INVADERS • PRO RALLY 2001 • STARSHIP COMBAT • COMBAT FLIGHT SIMULA- ... LASSIC BILLIARD • VIRTUAL POOL 3 • SCUDETTO 2

Edizioni Studio Vit

ISSN 1128-5559

realemotion
DUCATI CORSE
DUCATI CORSE
PC and PlayStation™ compatibile
DUCATI CORSE é l'unico manubrio che ti farà salire sulla moto del cuore, la numero uno, campione del mondo...
Collegati al tuo PC o alla tua Console PSX e impugna DUCATI CORSE! Ti sentirai in pista con l' effetto vibrazione, il controllo direzionale, leva freno, 4 tasti direzione e 11 tasti funzione... Bell'emozione tener testa alla moto proprio come se fossi in sella.
X TECNOLOGIES™
www.xtecnologies.com
CTO
Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa - Bologna, Italy - Ph. +39 051 6167711 - Fax +39 051 753418

PROJECT IGI

Editoriale

Donne e rotori, gioie e dolori...

Se siete tra le migliaia e migliaia e migliaia di elivolatori appassionati che il mese scorso hanno installato il gioco in regalo di PCZeta avidi di azioni alla *Tuono Blu* , sarete certamente tra le migliaia e migliaia e migliaia di elivolatori che hanno scoperto delusi che l'altrimenti bellissimo ciddone non funzionava. Cosa è accaduto? Una sciocchezza tanto semplice quanto fatale: l'inserimento del manuale in formato .PDF nel CD, avvenuto ahinoi all'ultimo momento, ha compromesso l'equilibrio dello stesso, rendendolo irriconoscibile al programma nel momento in cui questo effettua il controllo di presenza del CD nel CD-ROM. Risultato: un ottimo sottobicchiere con il logo di PCZeta, ma un gioco inutilizzabile... Per farci perdonare abbiamo quindi deciso di ripubblicarlo senza sovrapprezzo nel numero di questo mese insieme al nostro nuovo gioco, *Rage of Mages*. Che dire? Ci copriamo il capo di cenere! Come unica attenuante possiamo solo riportare che quasi tutti i titoli budget in circolazione presentano manuali in formato .PDF forniti con il CD senza che ciò provochi problemi, ma naturalmente questo non ci giustifica. Possiamo solo promettere che d'ora in avanti ci staremo più attenti.

Uno degli scopi di un editoriale dovrebbe anche essere quello di fare un po' il punto della situazione del mercato, soprattutto con un nuovo anno che ci aspetta. Questa volta, però, abbiamo deciso di dedicare tutto il nostro numero al "futuro" e alle "profezie" (più o meno azzeccate, come vedremo). Siamo nel 2001, una data, volenti o nolenti, fatidica: è così valsa la pena fermarsi a riflettere, guardarci avanti, indietro e intorno, prima di ricominciare a passo spedito. E' stato un viaggio durante il quale abbiamo considerato e riconsiderato molte cose, e speriamo di avere dato anche a voi un po' di materiale grazie al quale riflettere un po' sul nostro peculiare hobby - in quel modo piacevole e rilassante che dedichiamo alle cose che ci piacciono di più, naturalmente!

Nel frattempo, questo numero vi propone il meglio tra gli ultimi titoli usciti nel 2000; *Project IGI* e *Codename: Hitman* rilanciano il marchio Eidos meglio dell'ammiraglia Lara Croft (una mezza delusione comunque annunciata). *Colin McRae 2* si propone come il meglio tra i giochi di guida attualmente in circolazione, mentre *Giants* evita abilmente di andare testa a testa contro *Sacrifice* dimostrandosi un gioco originale nel proprio genere (gli sparatutto, laddove il capolavoro della Shiny ha in parte ridefinito i giochi di strategia). *Crimson Skies* e *Superbike*, infine, coronano un mese davvero molto buono, non solo grazie alla consueta ricorrenza del Natale.

Anche PCZeta, in ogni caso, guarda al 2001. Il nuovo anno porterà diverse novità in casa VIT, tutte, ve lo assicuriamo, molto positive. Intanto vi rinnoviamo l'appuntamento sul sito www.kwvideogiochi.it, dove troverete recensioni indipendenti rispetto alla rivista (che potranno darvi una sorta di "seconda opinione" assolutamente gratuita!), forum, news, classifiche e tutto quanto fa "informazione in tempo reale". E anche per questo mese lo sforzo creativo dell'editoriale è finito! Alla prossima!

Vincenzo Beretta

zeta@studiovit.com

In Copertina
Codename: Hitman
Eidos

PUBBLICAZIONE MENSILE REGISTRATA
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14 del 14/1/95
prezzo di copertina L.9.900

EDITORE
Studio Vit Srl
Sede Legale, Direzione Editoriale e Amministrativa:
Via Melchiorre Gioia, 61/63
20124 MILANO (MI)
Telefono: 02 6711641
Fax: 02 67116465
e-mail: vit@studiovit.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Riccardo Albini
ralbini@studiovit.com

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@studiovit.com

EDITOR
Vincenzo Beretta
vberetta@studiovit.com

ASSISTENTE DI REDAZIONE
Carlo Rizzante
crizzante@studiovit.com

RESPONSABILE HARDWARE
Davide Giulivi

HANNO COLLABORATO
Giancarlo Alessandrini, Claudio Villa, Ugo Laviano, Alessandro Gori, Patrick Grioni, Luca di Bella, Sebastiano Pupillo, Flavio Muci, Roberto Aresu, Paolo Moretto, Mauro Buti, Andrea Babich, Dario Zanchetta, Francesco Gola, Andrea Gherardi

PROGETTO GRAFICO
Luca Patrian
GianVittorio Cutri

COORDINAMENTO GRAFICO
Giancarlo "Giankarlino" Pasquali

IMPAGINAZIONE
Valentina Bianchi - Fabio Salvitto
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

FOTOLITO
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

STAMPA
Valprint srl
via San Maurizio 171
Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/660301

ARRETRATI
Arretrati: L. 19.800
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati all'editore.

UFFICIO PUBBLICITÀ
Marco Trabucchi
Tel. 02/67380385

SI RINGRAZIA
Il Prozac (TM) e Carlo (R) che in modi diversi ci hanno salvato la vita. Milla, Valeria e il rosario di Valeria. La Libreria Salesiana qui davanti. Joint e La Vale, Gianka e la Franka. Oscardef@tin.it. La Steff, la Val Gardena e "Anton aus Tirol". Le Paladine che si sacrificano per il bene comune. Jo e Max. Sempre e comunque Antonio (detto "l'Alghero"). I bigini sentimentali di Ambra. I figli e le figlie di Trieste, Elisabeth de Paris e il Socio Anziano che ha permesso tutto questo, chiunque sia.

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL CD

Nel CD allegato alla rivista, oltre ai demo dei giochi del momento troverete una marea di utilities e di patch per i vostri programmi e per il vostro computer. Oltre a numerosi aggiornamenti per i programmi che avete installati sul vostro hard disk, come tutti i mesi.

NON PERDERE IL GIOCO IN REGALO!

RAGE OF MAGES

56 COLIN MCRAE 2

60 RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

66 SUPERBIKE 2001

72 CALL TO POWER 2

94 WIZARDS & WARRIORS

SOMMARIO

RUBRICHE

PROVE SU SCHERMO

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VADEMECUM DI PCZETA

I redattori di PCZeta ricevono dagli sviluppatori le copie dei giochi da recensire, copie che non sempre sono corredate da scatola e manuali, ma che sono considerate definitive dagli sviluppatori stessi.
Un redattore di PCZeta prova il gioco a fondo prima di scrivere la recensione anche se, spesso, tempi redazionali stretti possono impedire al recensore di finire il gioco nei tempi previsti. Ciononostante una recensione presente su queste pagine è sempre accurata e basata su impressioni dirette di gioco. Materiale che non consideriamo definitivo o meritevole di una recensione viene utilizzato per scrivere anteprime, posticipando la recensione del titolo in questione.

LA RECENSIONE

IL TESTO

Il testo è sezione più importante della recensione, l'ambiente in cui il recensore sviscera le caratteristiche salienti del gioco e le sensazioni che il titolo in questione è in grado di procurare. Nel testo troverete i motivi che dovrebbero spingervi a considerare o meno l'acquisto del gioco, commenti sulla realizzazione tecnica e tutto quanto sia necessario dire, per dare un panorama a 360° del gioco in esame.

IL COMMENTO

Il commento è il giudizio finale che il recensore esprime a proposito del gioco. E' in questo spazio che vengono fatte le ultime considerazioni, che vengono riassunte le caratteristiche salienti del gioco e vengono ripresi pregi e difetti dello stesso.

IL VOTO

Il voto riassume le prime due voci, ma non può mai sostituirle. Il voto è il risultato ponderato di migliaia di caratteri scritti con lo scopo di descrivere di un gioco pregi e difetti e non va considerato un parametro assoluto di valutazione.

LA LEGENDA DEI VOTI

Il redattore di PCZeta da un voto basandosi su questa scala di valori e sul commento che li accompagna. Ciononostante non ci si deve vergognare di gradire un gioco che ha preso 60, così come non si deve correre ad acquistare un titolo che ha avuto 90. Ognuno, leggendo la recensione, potrà capire se il gioco in questione può comunque risultare interessante nonostante le sue pecche o se, pur avendo ricevuto un voto elevato, il gioco non può essere preso in considerazione in quanto non rispondente ai propri gusti.

100
La perfezione. Come noto, non è di questo mondo.

90-99
Non ci sono dubbi: un gioco eccezionale, un capolavoro di quelli che si vedono raramente. Questo gioco è da comprare a occhi chiusi, a patto che vi piaccia il genere.

80-89
Un gioco ottimo. Non un capolavoro assoluto, ma un titolo consigliabile per le sue grandissime qualità. Un gioco che lascia il segno e viene ricordato con piacere per molto tempo.

70-79
Un gioco realizzato in maniera egregia, ma lontano dall'essere considerato un classico. Si piazza ai piani alti della classifica del suo genere, senza però brillare per originalità.

60-69
Un gioco che può essere anche realizzato tecnicamente bene, ma che a livello di concezione mostra alcune lacune che ne minano il divertimento e la giocabilità.

50-59
Un gioco che non riesce a raggiungere la sufficienza piena, a causa di problemi di giocabilità e di concetto.
Non è divertente, non propone grosse sfide: un titolo che non riesce a elevarsi dal marasma presente sugli scaffali dei negozi in nessuna maniera.

40-49
C'è poco da salvare in un gioco che prende un voto come questo. Forse giusto un'idea, un concetto che però è stato realizzato in maniera assolutamente inadeguata, oppure una caratteristica innovativa in un mare di banalità.

30-39
Niente da salvare, niente che possa minimamente interessare anche il più grande appassionato cultore del trash.

20-29
Un costoso sottobicchiere argentato da esibire come massima espressione del proprio ego. Il foro in mezzo lo rende poco adatto pure a questo.

10-19
Un costosissimo freesbee.
Non lo vorremmo in casa nemmeno gratis.

http://www.oldgamesitalia.net/

PCZ mail

Ho smesso di credere a Babbo Natale quando avevo 6 anni. Mamma mi portò a vederlo ai grandi magazzini e lui mi chiese l'autografo.
Shirley Temple

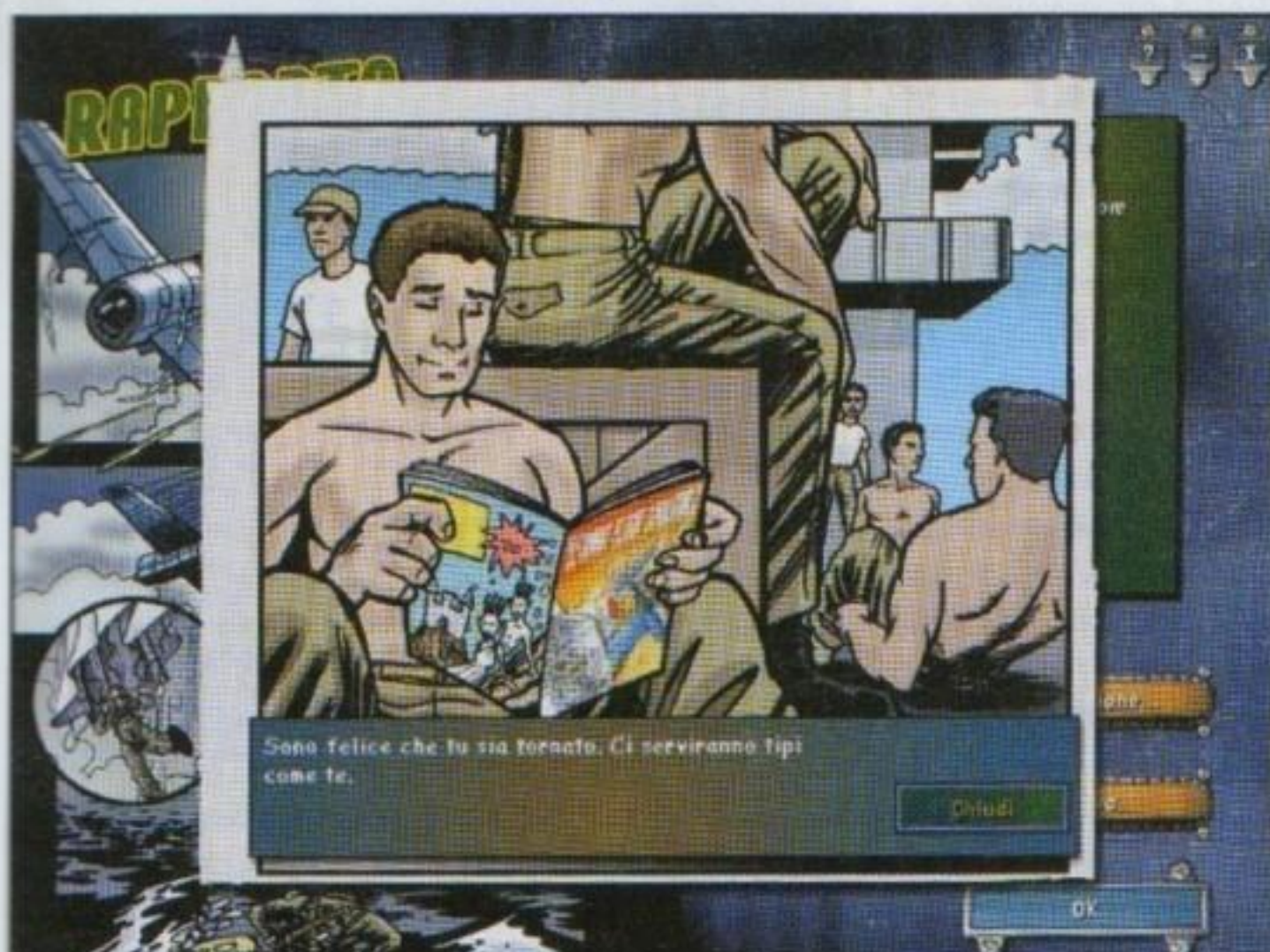
POTETE MANDARE LE VOSTRE MAIL A...

Bravi, bravi, bravissimi! Bravi tutti quelli che hanno deciso di votare l'Alessandro "Gizmo" Gori nelle ultime elezioni Europee. Dall'alto del suo incipiente vegetarianesimo l'aretino postaiolo sta tentando di effettuare una vera e propria rivoluzione alimentare e non solo. E' ben lui, infatti, la mente che vuol dare libero sfogo alle sperimentazioni di espettorati geneticamente modificati. E' ben lui che vuole tramutare la vostra bistecca in una rapa rossa, sì gustosa ma così difficile da coniugare con la salsa Barbecue.
Pure le mozzarelle di bufala ci vuole levare! Via il latte vero, a che serve, meglio basare la produzione del delizioso formaggio su non ben identificate quantità di lecitina di soia in polvere.
Terrificante, immagino già la faccia sconvolta di Gianluca "Ualone" Loggia dopo aver assaggiato tali prelibatezze.
Meno male che in redazione persistono quelli che preferiscono una prelibata fiorentina, una tagliata di manzo fatta come si deve, il fegato dell'odioso vicino di casa.
Protestate. Fatelo subito. Tentate una procedura di 'impicment', che abbiamo visto il pelato aretino far cose strane con i Wurstel vegetali (contenuti peraltro in confezioni in pura renna caucasica). L'indirizzo è il solito **zeta@studiovit.com**.
E.maialate, dunque, che ci fa sempre un grande piacere.
Molti dei folli che firmano questa rivista li trovate, inoltre, su Usenet, il newsgroup di riferimento si chiama it.fan.studio-vit. Non vi impressionate se sarete accolti con gli insulti: è la regola. Solo chi resiste saprà godere della comunità virtuale più folle e fuori di testa d'Italia. Se vi piace invece fare conversazione, parlare, insomma chattare, lanciatevi immediatamente sul canale #zeta, che trovate sul performante server irc.net36.com.
Saludos, amigos!

IL FUTURO E' IERI

Il futuro avanza. Nel banale senso che ce n'è troppo, e mi piacerebbe convertirlo in gettoni di palissandro più che in rughe sulla mia nuova fantastica pelle. Un futuro (aneddoto: "A future" in inglese) che trovi in ogni dove: nelle vetrine, dentro ai bistrò, nei confessionali insonorizzati e pure a Isernia, in Piazza dei Martiri di Belfiore, angolo Sunset Boulevard. Un futuro che si nasconde in termini vacui, criptici e capziosi quali "consociativismo", "capzioso", "rogito", "maelstrom", "matita". Lo riconosci giusto per il fatto di non riconoscerlo mica neh, perché c'ha in dotazione mille e una faccia - e un'altra ancora toh - un po' come, per rendere più agevole la capienza del concetto, una persona che teoricamente avesse mille e una faccia - ma pure un'altra ancora toh - e che le cambiasse tutte a sua discrezione, tanto per rompere le palle a me, che certo non sono l'ultimo degli stupidi (sono il primo? No Maderna, non raccolgo).
Amici miei, per una volta il Gizmettino-Cippy-Ciappy vostro vi esorta a prendervi delle responsabilità in bundle, grazie! Pure le mie vah, che tanto ormai siete in piedi... Noi tutti stiamo infatti per entrare nelle calde, rosee e umide membra dell'impareggiabile dispari anno 2001 - qual portento! Il Licia Maglietta degli anni! - e ancora non ce ne rendiamo neppure conto. Senza accorgercene, abbiamo titillato per eoni questo imminente passaggio di millennio senza però esser riusciti mai a fargli raggiungere l'organigramma (difatti non lo si è mai visto con i piedi intrarotati). Ora siamo al climax, e rischiamo di sottovalutare questo preciso momento storico. Ed è lo stesso errore che fece quell'immaturo del Pietro Micca, quindi stiamoci accorti. C'è chi afferma che nel nuovo millennio siamo entrati già nel primo gennaio del 2000, c'è chi dice che l'amore oggi è in trasformazione, e infine chi sostiene che nel millennio che verrà vi penetreremo il primo gennaio dell'anno prossimo venturo a venire in sé. Bah, io credo che la verità stia in mezzo, come in una situazione di scambismo fra massimi sistemi, e che siamo entrati in un intonso blocco da 1000 anni 1000 già intorno allo scorso primo luglio. Il due al massimo, ma non il tre perché ero in dialisi. D'altronde come decine di anni fa dicevano i latini (ho ancora una volta fatto il classico): In medias res vini, veritas virtusque a go-go stant. Bravi certo i nostri bravi latini, ma a me non frega granché di tutto questo: sarò mica stronzo? Lo sono dall'87. Fu infatti in quell'anno che realizzai quanto ogni datazione sia puramente statistica e convenzionale, e il festeggiare questi gai passaggi di anno, fra spumante al "metodo charmat", zampone di soia, LSD transgenico e snuff movie per famiglie, certo non ci rende migliori e non ci impedisce di morire. Anzi! Per fortuna la morte, proprio lei cari i miei venti lettori - anzi diciannove in questo preciso momento (una prece) - continua a essere l'unica immutabile certezza delle vostre vite perse a installare patch, a sporcare specchi e a mandare patinate lettere di malcontento su questa rubrichella che tanto ha dato alla vostra corretta crescita. E che su questa rubrichella mai pubblicherò. Una morte che è la fine di tutto il bello e il brutto, come la campanella dell'ultimo giorno dell'ultimo anno scolastico dell'umanità. Finiscono le interrogazioni a sorpresa, finisce l'alito pesante del docente di fisica Bitossi Giordano (già vedova Longobardi), ma finite pure di toccarvi dolcemente col vostro compagno più debole di carattere, dopo averlo nonnizzato sì, ma con virile tenerezza al muschio, un po' come Carmelo a Claudio in Mery Per Sempre, o come Pietro Taricone a Rick Moranis (nonché Rick Moranis alla moglie di Salvo) nella vita reale. La morte arriva sui tacchi a spillo e con la faccia di Gabriele La Porta, vi chiude gli occhi e vi porta via con sé nel Nulla de La Storia Infinita, nella terra di mezzo del quinto speciale di Dylan Dog ("Mefistofele"), nella sorniona fossetta del mento di quell'adorabile faccia da schiaffi del Tony Binarelli (buonanima...), a Isernia, e forsanco tra le torride cosce del Cangurotto, di un Muppet a caso oppure, a scelta, di Natasha Stefanenko.
Ma per fortuna non tutti rientriamo in questo decreto. Anzi, quest'aurea regola vale solo per loro, maledetti sbirri, e noi due ci tiriamo fuori, amore. Sì, parlo proprio con te, pulcino. Io e te, tenero individuo lettore, siamo diversi da tutta questa marmaglia che i notiziari del pomeriggio spacciano per "genere umano", ma che dovrebbe dare le dimissioni da umanità hic et nunc (ah, poi ero in sezione sperimentale, quella dei secchioni) *(c'ero pure io, vedi le conseguenze dell'educazione transgenica?*

Vincenzo Beretta (scorcio).

Il jazz non è morto.
Ma certamente emana un odore terribile.
Frank Zappa

Il notissimo turista Mike Gasoline è ricordato negli annali dell'università di Tawiroda (Malawi) per aver coniato, nel lontano 1995, il verbo "coniare". Tuttavia molti studiosi ritengono che, sostenendo egli di essere riuscito in un'azione che non era stata ancora nomata e codificarla (l'atto del conio), questa sua scoperta sia in realtà una bufala bella e buona (ma soprattutto bella), proprio perché il nomarla e il codificarla era proprio il fine ultimo dell'azione stessa, quindi inscindibile da essa prima della sua scoperta. Inoltre coniare "coniare", è da sempre una coazione catalitica classificata da Linneo come "tautologica". Ma a questo punto, stando al dubbio sovra esposto, c'è pure da chiedersi come Linneo abbia fatto a coniare l'aggettivo "tautologico" per un'azione descritta da un verbo che ancora non era stato coniato. Per fortuna questa didascalia è posteriore al 1995, se no sarebbe lecito dubitare anche di me. E invece è stato il Colonnello Mustard.

N.d.R.). Siamo quindi solo io e te, e al massimo un nano, ma sotto al metro e cinque neh! E per noi intendo proprio noi altri due e non altri due, ma me e te solo, mia piccola rosa purpurea in plastica gommata che mi stai leggendo in questo preciso attimo. E' bellissimo tutto ciò: siamo nudi abbracciatisi, e fuori i senzatetto. Sappi, stimato leggente, che questa cosa è scritta solo nella tua copia, te lo giuro sulla testa di Walter Chiari. E ti esorto a comprare un blocco di altre mille copie per confrontare il tutto all'unisono, per darmi così ragione, come da sempre mi si conviene. Giuro che non ti sto prendendo per il, scusa il termine un po' forte, naso. Anzi, ti voglio un bene che levati! No piccolo, noi due non possiamo morire, nemmeno se lo vogliamo. (Stringimi). Dai, ora prova a ingerire del mais crudo e ad avvolgerti in una coperta elettrica. Non perirai per il pernicioso effetto pop-corn, come dovrebbe essere da manuale. Costruisciti una cella frigorifera abusiva e chiuditici dentro come l'Eleonora Giorgi in Grand Hotel Excelsior, oppure metti le dita nella presa della corrente come il neonato in Ladri Di Saponette, provoca il Joe "Nicky Santoro" Pesci di Casinò o, a scelta, il Pietro Taricone di Quarto Potere. L'hai fatto? Bene, allora ti sarai accorto che non sei morto. Anche se nutro dei seri dubbi che tu abbia compiuto davvero il tutto. E questo perché ho poca fiducia nelle istituzioni, nel mio dermatologo e nei Pink Floyd del dopo-Waters. Comunque tranquillo, PC-Zeta credo arrivi anche all'inferno. Ed è proprio perché sono giustappunto tornato da un weekend premio in quelle lande lì (si era io, il Babich e Totò Cascio), che di previsioni per l'anno che verrà ne posso fare a iosa. E te ne sparo subito una chic e shock: mi suiciderò il prossimo 20 Marzo (mio onomastico) gettandomi sui binari elettrificati della linea rossa della metro di Milano. Fermata Lampugnano. Di pomeriggio credo. Alle 15 o giù di lì. Ti aspetto numeroso, dolce lettore. E se vedo anche una sola lacrime scendere dai tuoi occhi, giuro che ti massacro di tenerezze, scemotto! Fausto Leali, nella sanremese "Perché" (di A. Baldi, G. Bigazzi, M. Mattone), cantava: "L'anno nuovo stava lì con la faccia da killer / l'anno vecchio si sentì come mille anni fa / e morì senza capire quel dolore che cos'è / quella ruvida ferita che la vita ha dentro sé / nella favola infinita dei perché".
Che dire? Beh, una sola cosa, Faustino: ciccio, ma vai un pochino a spasso, vah!
Buon Natale '99 e felice Anno '97.

P.S. per i più piccini (se ce ne sono): Ah bambini, v'hanno avvertito vero che Babbo Natale e la Befana non esistono, e che fanno tutto mamma e papà per poi ricattarvi durante l'anno e andarsene tranquilli e beati nei club scambisti, con voi parcheggiati davanti alla replica notturna di Bigodini e imbottiti di succhi di frutta corretti al bromuro?
Ah dimenticavo: siete stati adottati. Tutti.

Alessandro "Gizmo" Gori

Oggi giorno il crimine perfetto è l'essere preso e vendere la propria storia alla TV.
Alfred E. Newman

Dio non è morto.
Sta solo cercando un parcheggio.
Woody Allen

CARO BABBO NATALE...

Semplicemente superiore Gizmo, gasato come la Pepsi per la novella patente di guida (anni e anni di simulatori di guida - Arcade ovviamente - non sono andati certo sprecati!) ho avuto la fantastica (o balzana, dipende dai punti di vista) idea di sottoporti una missiva fresca fresca che vuole contrapporsi alle ormai innumerevoli lettere infarcite di proteste, mugugnii e lamenti. Sono piuttosto sorpreso che negli ultimi mesi la stragrande maggioranza delle lettere pubblicate avessero come unico scopo protestare contro qualcosa: una piccola parte di critica credo sia giusta ma una lettera di sola protesta (anche se costruttiva) diventa stopposa e indigesta. Io leggo PCZETA da circa 3 anni e nonostante i vari cambiamenti subiti la trovo ancora la migliore del settore. Certo, alcuni articoli che mi garbavano un bel po' non ci sono più, ad Agosto mi è toccato leggere un'altra rivista sotto l'ombrellone perché il numero doppio me

Pochi sanno che quelli che ci appaiono come i nemici in Quake sono in realtà dei fantocci senza vita propria, dei meri specchietti per allodole narcisiste. In realtà è la croccosfera degli ambienti di gioco che, essendo una specie di passito di buchi neri, contrae tempi e spazi dando così l'idea di un movimento contiguo e finalistico da parte delle "marionette". Queste ultime sono solo degli squarci, delle interruzioni nell'omogenea continuità della croccosfera stessa, ed è nuclearizzando i fantoccetti che il dinamismo di questa cessa, pur se per un dato intervallo di tempo e per un ben determinato confine spaziale. Insomma, in potenza il nemico è la croccosfera, mentre in atto sono i fantoccetti. E' un concetto molto profondo.

Anche io ero contrario all'aborto, ma poi l'ho sposato. Maurizio Sangalli

l'ero cicciucciato tutto la seconda settimana di Luglio, ma sono cose che passano in secondo piano se ogni volta che finisco di leggerne una copia non vedo l'ora che esca quella del mese successivo. Ogni tanto leggo altre riviste, ma com'è come non è, torno sempre a PCZeta. Visto, la mia frecciatina l'ho tirata, ma non ci faccio un infinito panegirico (come vedi anche al liceo scientifico non si scherza un c....o!) e cambio subito argomento. In questa lettera vorrei sottoporti; due quesiti che mi oscurano la mente, anche se ci girerò un po' intorno per tirare lungo(:P) e magari farti partecipe del mio "Collateral Thinking". Ho molto apprezzato i giochi completi che avete allegato agli ultimi numeri, soprattutto *Apache Havoc*, anche se non riesco a giocarci poiché durante il debug dopo i titoli di testa l'infame afferma innocentemente di non riuscire a trovare il CD del gioco. Il bello che al primo avvio il gioco ha passato 3 minuti a leggerlo per impostare la grafica e i titoli li fa apparire ad ogni avvio. Tu che sei onnisciente per definizione, o al peggio hai la possibilità di chiedere aiuto ad uno dei tanti redattori della rivista, non è che conosci il motivo, o addirittura il rimedio per questa barbina situazione? Sono forse vittima di quello strano fenomeno per cui più un gioco ti interessa maggiori sono le probabilità che un errore stupido (anche la stupidità dell'errore è direttamente proporzionale al grado di interesse) non lo faccia girare sul tuo computer? Credevo che *Unreal* avesse toccato il fondo non riuscendo a distinguere la mia Voodoo da una Voodoo Rush nonostante i driver nuovi fiammanti scaricati pochi minuti prima dal sito 3Dfx, ma lì una patch riuscì dove le mie imprecazioni fallirono. In questo caso anche la patch allegata non fa cambiare nulla!

Va beh, non mi dispero, confido; nella redazione di PCZeta e ingannò l'attesa spezzando vite poligonali a *Soldier Of Fortune*. Non è come farlo con elicottero da milioni di dollari ma, in fondo, è divertente lo stesso.

Ultimamente (e passo al secondo quesito) mi sono avvicinato ai Giochi di Ruolo e mi sto impratichendo con *Baldur's Gate* (medito già l'acquisto del secondo capitolo, tanto mi piace!). Mentre sono già in trattativa con un mio amico per accaparrarmi *Torment* in cambio di *Requiem*, non riesco però, a trovare in nessun modo uno qualsiasi dei capitoli della saga di *Eye of Beholder*. Mi ricordo di quando mi divertivo con *Bubble Bobble* sul Commodore 64 (bei tempi quelli della mia infanzia!) e sbirciando sul giornale di mio cugino la recensione del secondo episodio rimasi stupito da quanto bello potesse essere un gioco per PC. Ora però che ho l'età per giocarci non riesco più a trovarne nemmeno un capitolo. Mi sa che la teoria sopra enunciata sta per raggiungere lo stato di teorema. Oh, Gizmo, indicami la strada da seguire per poter trovare questi giochi! Almeno dimmi se posso sperare di trovarli o devo rimuoverli dalla mia memoria.

Confido in una tua risposta telematica (quella dalla rivista mi sembra veramente troppo), quindi mi inchino alla tua persona e prendo congedo.

Tuo umile servo,

Carlo Corbetta.

Carlettino, tu mi chiedi numi su un CD-Rom che proprio non ti funzia non ti, ew io sono qui, un po' madre e un po' peripatetica, appunto per ascoltare il tuo giusto sfogo, perché ne hai ben donde.

La cosa curiosa è vedere come tutta questa tua rabbia omicida verso questo invero bellissimo mondo, nasca in realtà da un fraintendimento bello e buono, perché quello che appare a te come un inghippo, una travata al tuo senso di autostima, è in realtà l'autentico scopo del gioco, ovvero rendere funzionante il programma e quindi riuscire ad accedervi.

Il prodotto ludico in questione ti vizia con dei titoli di testa veramente accattivanti (lo hai ammesso tu stesso), lasciandoti solo non appena questi sono terminati, nudo e con un percepibile senso di vuoto nel tuo Es. Un po' come faceva Myst sei anni fa e come fece la [inserire qui generico nome di ragazza che vi ha fatto soffrire] a me sei mesi orsono, ma in versione meta-game. Sedotti e bidonati da un videogioco, ovvero il primo esempio di realtà virtuale che si introfacchia davvero con quella contingente. Dove finisce il videogame e inizia la vita? Il problema (riflessivo) che ha il CD a partire, prosegue naturalmente nel tuo quotidiano, evolvendosi nel problema (attivo) che hai TU a far partire l'oggetto CD. Tu e il CD. Stessi problemi. Una faccia una razza. Tu casa mi casa. Quindi, anche il sillogiZmo più tirato via concluderebbe che tu e il CD siete perfettamente compatibili e interscambiabili.

Hai l'ardire di sostenere il contrario? Beh dai, cerca di infilarti nel drive. Non riesci a calzarlo? Beh, non è una valida prova che tu sia diverso da un CD, ma probabilmente questo conflitto avviene perché è il drive a non essere perfettamente interscambiabile con la donna della tua vita. Ma se tu sei un uomo e sei uguale a un disco argenteo, per proprietà transitiva noi tutti, uomini, siamo oggetti CD. E non riuscendo a calzare il tuo drive (in qualsivoglia senso) dovremmo ripiegare sulle tue ragazze? No, non lo trovo corretto. Anche perché è ormai troppo tardi, e il CD di prima, che a questo punto ha preso coscienza di sé stesso, è appena zompato addosso alla tua lei, che sembra gradirlo, ma solo perchè lo scambia per te. Come farle riconoscere la differenza? Beh, tu hai un DNA e lui un numero seriale, entrambi avete una memoria e tutti e due vi guastereste se vi cadesse addosso un cubo di porfido di 780 metri cubi. Rassegnati dunque: siete indistinguibili e perifrastici. Ma visto che lui, al contrario tuo, non mi ha mai

Celebriamo l'anniversario della morte del martire Fausto Mariadelaide Riboldi, scomparso esattamente trecentosessantadue anni, quarantamilacentodue mesi e settecentodiciotto giorni fa, lasciando intonsa questa didascalia qui. Non nel senso che lui è scomparso lasciandola intonsa eh, ma che noi celebriamo la sua morte lasciandola tale. Tale non nel senso di morte, ma di intonsa.

TRATTASI DI CORRIGE ERRATA

Sul numero scorso, per problemi di carattere logistico-esiziale, sono scomparsi dalla versione cartacea della Z-Mail i link consigliati che risultavano altresì vigenti nell'edizione su documento elettronico della stessa medesima in sé, spedita in reda nottetempo da me medesimo in me. Per dovere di cronaca e diritto di replica li riportiamo qui di seguito:

Sito ufficiale dei Baustelle: www.baustelle.it
Sito di Debra Kadabra, fanzine italica di Zappa: members.tripod.com/~mambojambo/
Sito ufficiale della famiglia Zappa: www.zappa.com
Sito ufficiale di Captain Beefheart: www.beefheart.com
Sito ufficiale di The Turtles: www.theturtles.com

Il dubbio più serio gettato sull'autenticità dei miracoli biblici è il fatto che la maggioranza dei loro testimoni erano pescatori.
Arthur Binstead

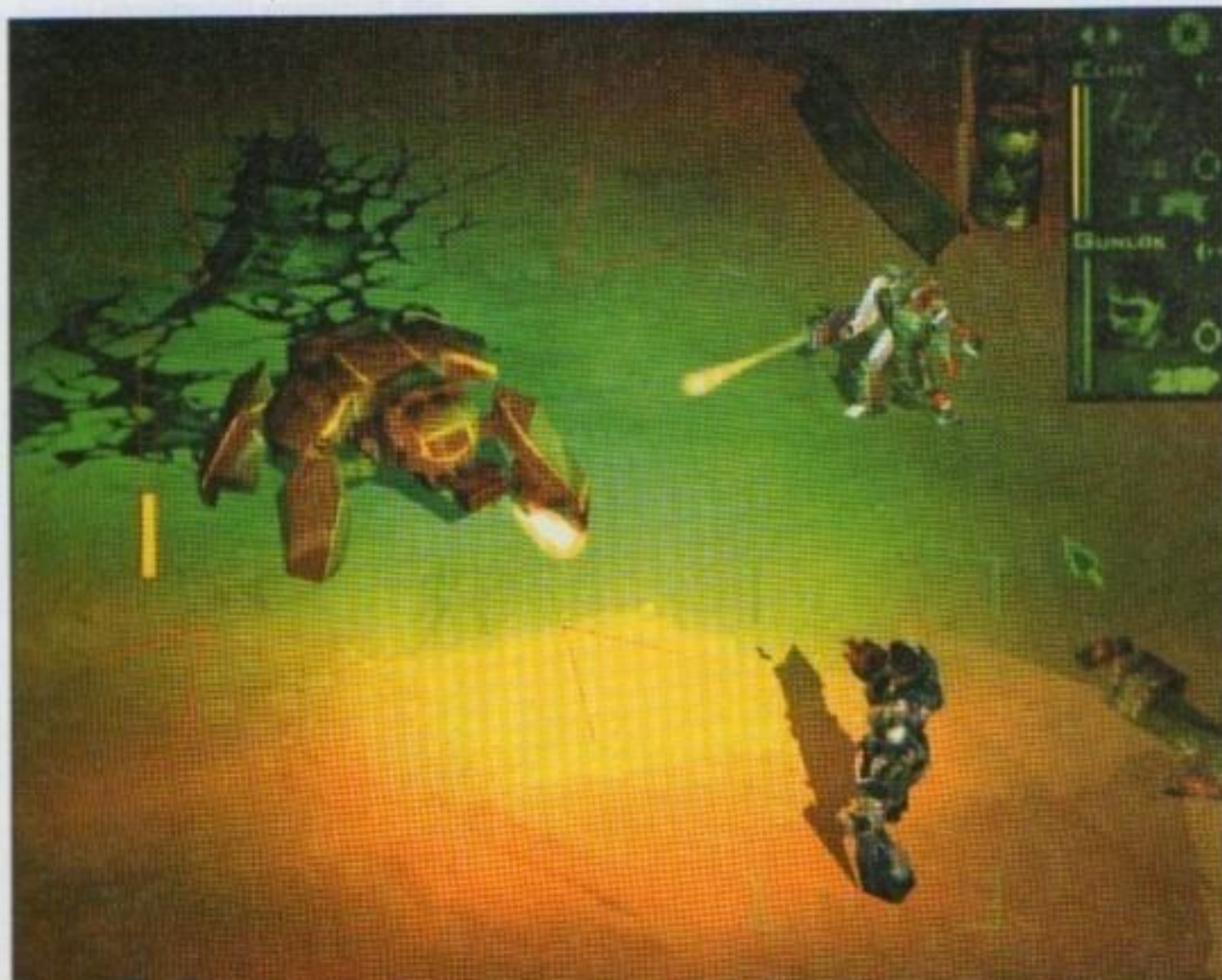
Tanto più che la DC, in fatto di ministri, non ha molto da scegliere: essa si muove soltanto tra i capi storici e i capi d'imputazione. In qualche caso c'è il cumulo.
Fortebraccio

scritto nessuna lettera, io sì che riesco a discernervi! Quindi ti consiglio di dirottare su di me tutte le tue voglie. Approfitta del momento dai, non sarò molto diverso da lei. Te l'assicuro, gattone. Stasera hai i piedi freddi, sai?
Ma se, snobbando come solo tu sai fare questa mia carinissima disponibilità (cane di un etero!), rivuoi la tua lei e desideri disfarti di questo CD affetto da programmatiche e Zelighiane crisi di identità, telefona o citofona in reda, parla del tuo problema con voce certa e parole scandite, e prendi accordi con LORO. No, non posso nominarli, se no sono spacciato. La tua soddisfazione è il nostro miglior premio, come disse Tarquinio Prisco a Jung.
Veniamo poi al fattaccio dei giochi desaparecido che ti interessano. Premettendo che i tre EOB originali ormai non li trovi nemmanco al mercato dell'usato, l'unica tua chance è quella di... no, queste cose non si fanno perché sono illegali. Anzi, dammi retta, vedi di non trovarti mai nelle condizioni di venire a sapere che esistono dei siti da cui sono gratuitamente scaricabili vecchi giochi per il buon picchio. E se mai verrai a conoscenza di questo, non cercare MAI la parola abandonware in motori di ricerca più o meno mirati, perché correresti dei rischi più grossi che se tu volessi fare una ricerca su Stanley Kubrick e cercassi "Lolita" su Altavista: ti troveresti i pulotti a casa, ad armi spianate, prima dell'impressione di un conato di click.
Tra l'altro, Eye Of The Beholder II (The Legend Of Darkmoon) è stato pure il mio primo amore fra i giochi per la nostra pazza pazza macchinetta grigio topo. Poi, visto che sono feticista dell'originale, presi tutti e tre gli episodi sia su dischetto, all'epoca dell'uscita, che nella compilazione su disco argenteo che uscì qualche anno fa. E riuscii a gasarmi non poco anche con il quarto apocrifo episodio della saga della SSI: il bellissimo Dungeon Hack. Io li ho tutti, ma non me li chiedere. E non aggiungermi in lista in ICQ (8977433), sai? Altrimenti di mando Xanatar in persona, in circonvoluzioni cerebrali e occhi roteanti, a cercare di farti ragionare un pochino.
Maro', davvero bellissimi i tre EOB! Ti stai perdendo un mondo, te lo garantisco. Anzi, mo' me li installo, li starto all'unisono e me li gioco tutti e tre in split screen, che tra l'altro fa molto Brian De Palma prima maniera. Che sballo averli! Tu li hai? Oh scusa, non ricordavo.

Gizmo

Trovate le 10 piccole differenze.

UGO INTINI E LO ZEN

"Caro" GIZZONE, questa è la prima volta che ti scrivo, e siccome avevo da proporti un argomento da me ritenuto piuttosto interessante, mi rivolgo a tutti coloro che come il sottoscritto usa frequentemente le chat presenti sul web (ma + che web diciamo pure IRC e ICQ), e in primis vorrei "venire incontro" ai neo-nati ChaTToni.
Questa lettera però la si può rivolgere anche a tutte quelle persone che non abbiano mai chattato e che sopratutto ritengono tale mezzo quasi un problema sociale per chi ne fa uso, quindi cercherò anche di sfatare questo "assurdo mito". La questione sarebbe piuttosto lunga da spiegare per cui mi affido ad una breve storia della mia giovine vita per farvi entrare nel mondo della chat come l'ho vissuta io dai primi tempi che la utilizzai, e oramai siamo giunti al mio 3 anniversario in quanto a esperienza socio-virtuale.
(L'INTRO FINISCE QUI.....ora si fa LA STORIA !).
Era un lontano settembre del 1997, e avevo da poki mesi il collegamento ad internet, non ero affatto esperto di tutto ciò (e tutt'ora non sono un guru della situazione) ma con una notevole curiosità vedendo su TMC2 il famigerato programma di Red Ronnie... ossia "HELP!", nutrivo un piacevole interesse nel testare questa fantomatica chat, e in poco tempo decisi di entrare in quell'oscuro mondo che mi sembrava tanto misterioso… quanto intrigante.
Era giunta l'ora, il programma era già installato (ovviamente si parla di mIRC) mi bastava solo inserire il nome del server... (fatto), attendo qualke istante... dopo quale minuto a fissare lo skermo che "non si muoveva più" mi accorgo che ero già connesso al server (ero inesperto... e non mi capacitavo della cosa… eheh!), fatto questo inserisco il nome del canale, e immediatamente (...questa volta me ne sono accorto per forza che "ero DENTRO") entro in questo strano MoNDo!!! Nella colonna di destra vedevo dei nomi... al centro dello skermo invece vedevo scorrere tante strane farsi,...attendo di nuovo qualke istante per capire che stava succedendo, e poi decido di tentare a scrivera la cosa + banale del mondo:
RAIKETE> ciao
Hendrix> ciao Raikete
^__^ questa è la faccia che feci appena mi accorsi di quel che era successo... certo non era nulla di così sconvolgente, ma era molta la gioia di saper di essere entrato in questo NeW-World, pieno di tanta gente sconosciuta... ma al contempo così amichevole! Lì per lì non mi veniva nulla da dire... mi misi a riflettere, a leggere quel

Sembra si uno screenshot di Aquaventura 2010, ma è in realtà un ritratto a olio di gomito del Canova, quest'ultimo inteso non come l'autore, nè come il padrone del gomito, ma più semplicemente come il datore della faccia. L'opera è infatti attribuita al Goffredo Marisa Babich (N. 1388 M. 1454 e 1479), inventore del numero 227, uomo dedicantisi nottetempo all'hobby della pittura e alla lobby dell'allevamento di pitbull d'acqua dolce. Come notate, da questo dipinto si notano più cose, ovvero quanto era asimmetrica ma innovativa la faccia del Canova, quanto avanti era il Babich nelle tecniche di pittura e quanta fantasia ci vuole per reggere ancora benino a scrivere queste didascalie qua.

Un idealista è uno che, sapendo che la rosa ha un profumo migliore di un cavolo, conclude che farà anche un brodo migliore.
H. L. Mencken

http://www.oldgamesitalia.net/

"Lei è un coglione?"
"Maledizione un'altra fuga di notizie!"
Altan

che si diceva, e sotto sotto quasi mi vergognavo davanti allo skermo... sinceramente non mi capacitavo nemmeno del motivo di tale sensazione che provavo in quell'istante, forse l'emozione di poter comunicare con persone mai viste mi obbligava a non commettere errori... a non dire cose che mi potevano etikettare in un determinato modo, insomma, era solo una questione di cercar di non far brutta figura... almeno per quella mia prima volta in chat. Il nick Hendrix non l'ho inserito per caso, era in effetti una delle prime persone con cui mi misi a comunicare quel giorno; se ben ricordo non ci furono discorsi così eclatanti da farmi ricordare Hendrix, ma aimè me lo ricordo tutt'ora... non so come ma mi è rimasto dentro,
e dire che ci parlai giusto per poki minuti quel pomeriggio, e poi lo ritrovai sporadicamente altre volte, ma nel giro di due o tre giorni lo persi di vista. Avrete capito che dopo quel giorno inevitabilmente fui catturato dal piacere che nutrivo nel comunicare a conoscere altre persone, e così man mano che passava il tempo saltuariamente ero connesso alla rete e per decine e decine di giorni il mio chiodo fisso... l'argomento, e la domanda ricorrente che facevo, era... RAIKETE> c'è nessuno di MODENA ???
Sapete, 3 anni fa il fenomeno internet non era così divulgato, e la curiosità di sapere che a poki kilometri da me poteva esserci un'altra persona che mi stava parlando mi rendeva... Sì contento... ma mi dava anche un certo senso di "bastarda appagatezza", "ohhh, IO SONO "A LIVELLO INTERNET"... AHAHAH, guarda come sono terra-terra gli altri !!!" :)
Le vicende che da quel momento in poi hanno caratterizzato la mia vita nel virtuale sono parekkie, e già dal secondo e terzo mese di permanenza in chat ebbi la fortuna di conoscere parekkiede persone... e quasi vi sorprenderete dei personaggi con cui ebbi a che fare a partire da quell'anno fino a giungere ai giorni nostri !!!
ihihih... (caro Gizmone, ci sei dentro pure tu sai ?!?! :)
Purtroppo non ho più tempo per scrivere, se mai un giorno lo troverò mi rifarò vivo... (ammesso che qualkuno
mi pubblikì) perchè dovete sapere, che il bello deve ancora venire!
...forse alla proxima ??? ...boh
intanto CIAOOO.

Eros "RAIKETE" Zapparoli
ezappa@freemail.it

PS.: questo è un "fuori tema" che vorrei assolutamente inserire per dirvi solo che mentre scrivevo tutto ciò stavo ascoltando il nuovo album dei PLACEBO (Black Market Music), lo dico non è per fare pubblicità occulta, ma giusto per farvi sapere che è un gran disco, che nel contempo mi ha ispirato assai, e un giorno, se avrete da scrivere delle porkate come le mie, non badate a spese, pijatevelo e ascoltatelo mentre scrivete, e arriverete al punto che quando il CD sarà ormai finito voi starete ancora scrivendo !!! (...non oso sapere cosa però) :-) *Vecchia volpe di un Raikettone! Che bello sapere che sei vivo! Sì, mi ricordo di te. Saigon, 1968, citofonare Marisa. Eri tu, vero? Rammento che i maledetti musigialli della copisteria Shazinaki ci avevano teso una sporca imboscata.*
Ci bombardavano di fotocopie a colori in acetato.
La fotocopiatrice ce ne sparava una decina al minuto, e i maledetti ce le facevano pagare 4000 lire l'una. Ladri! Rammento che erano immagini tridimensionali psichedeliche atte a incasinarci il lobo parietale. Ma forse ricordo male, a causa del lobo parietale danneggiato ormai nel lontano 1968 mi sembra, ma forse ricordo male.
Del resto noi tutti eravamo imbottiti di menfrapedine e panna acida, e avevamo scavato la nostra trincea nella palude, a tre metri dall'entrata del salone automobilistico della Nissan, a cui si accedeva tramite un comodo sterrato di 58 kilometri o forse 59. Ne sono venuti 60, che faccio tolgo? No, tenga tenga.
E tenga pure il resto. Del resto ricordo che già avevamo perso Osvaldo Maria McKentzie a causa di quella sinusite sinusoide fulminante, ma non ci davamo per vinti. I bookmaker ci davano 24 a 1, e se pensi che Rocco Casalino lo davano 66 a 2 già all'epoca della terza nomination, beh non eravamo poi messi malaccio. Ad un tratto... Ah, ma aspetta... te sei lo Zapparoli, ma non quello... oddio che casino... te sei quello lì delle chat del sito del comesichiama... l'internet là? Ah, ganzo. :-(
Peccato, a questa lettera avevo pure una mezza voglia di rispondere in maniera intelligente e formativa, ma visto che lo spazio stringe, siamo già alla quinta paginetta e stanno per suonare i 30.000 caratteri, beh bypasso alla prossima, che di parlare di chat, vietnam e Red Ronnie mi va un bel po', visto che riguardano tutte e tre pure il mio vissuto. E voi tutti sapete che io vado a nozze quando si parla di me. Approfondiremo nel numero prossimo venturo.

Gizmo

Gioco slurposo! Appoggiate sul letto questo numero di PC-Zeta, lasciandolo aperto a questa pagina. Nascondetevi sotto al letto e, quando entrerà vostra mamma al ritorno da un club scambista a la page, iniziate a parlottare, alterando la vostra voce con dell'elio per non farvi riconoscere. A vostra madre sembrerà che a dialogare siano i tre buontemponi dell'immagine qua sopra, tosto le prenderà un colpo e addio club privé! Che tenerezza micidiale queste mamme!!!

Il prezzo dei regali di Natale è inaudito. Ricordo un Natale di tanti anni fa, quando mio figlio era piccolo. Gli ho comprato un carro armato giocattolo. Costava circa cento dollari, una bella cifra per l'epoca. Era un tipo di carro armato in cui si poteva entrare e che si poteva guidare. Lui invece giocò con la scatola della confezione. Mio figlio mi insegnò una lezione molto importante. L'anno successivo, lui si beccò la scatola e io un whisky da cento dollari.
Johnny Carson

QUESTO MESE GIZMO MI HA ORDINATO DI COMPRARE...

National Lampoon's European Vacation

(Titolo italiano: *Ma Guarda Un Po' 'Sti Americani*)
Regia: *Amy Heckerling*
Interpreti: *Chevy Chase, Beverly D'Angelo, Moon Zappa, Eric Idle, Dana Hill, Jason Lively.*
Anno: *1985*
Paese: *USA*
Durata: *95 min.*
Distribuito: *Warner Home Video*

http://www.oldgamesitalia.net/

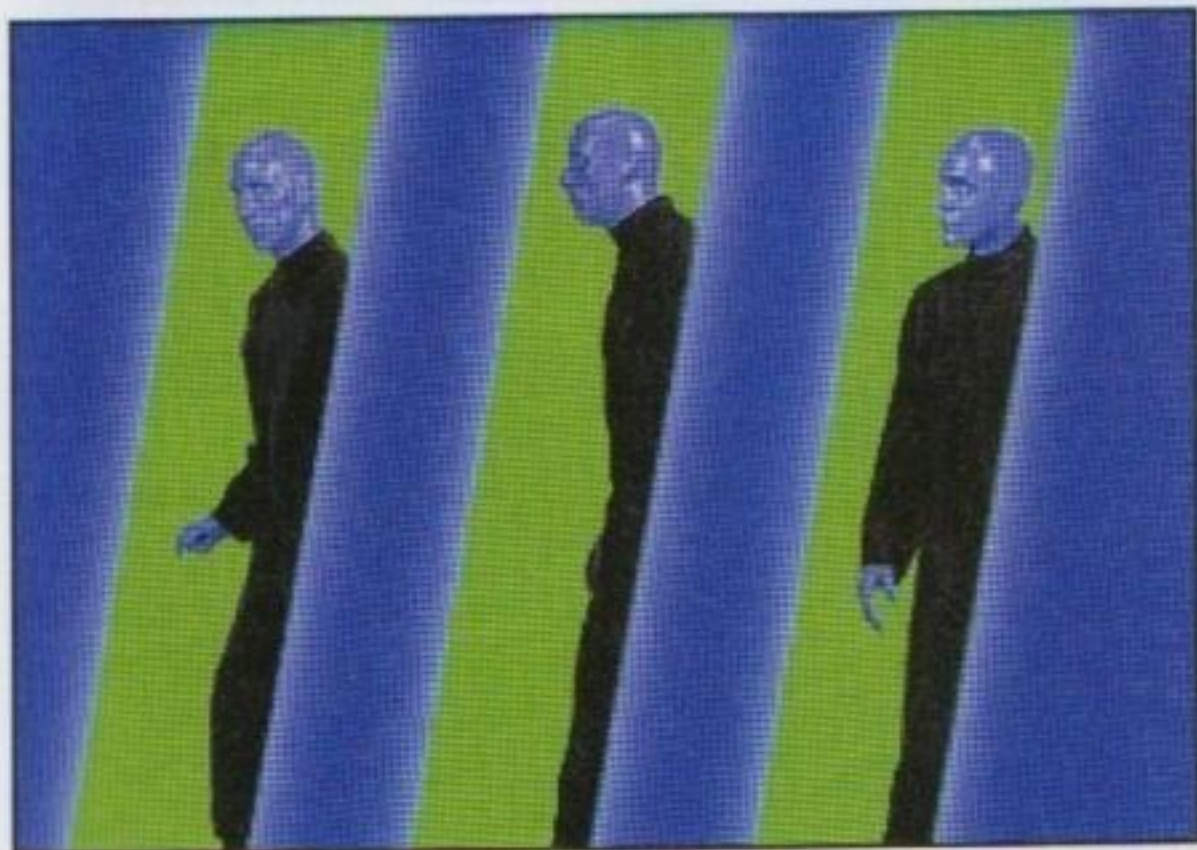
a cura di MAURO BUTI

INTEL, SCACCO MATTO ALLA AMD?

Il colosso dei microchip ha annunciato il processore più veloce di una pallottola!

Con un recente comunicato la compagnia americana ha annunciato di essere riuscita a produrre il più piccolo e veloce transistor esistente al mondo. Il risultato, inutile dirlo, è di capitale importanza e riapre, di fatto, il gap che ha da sempre separato la leadership tecnologica di Intel rispetto alla concorrenza. I transistor, per chi non lo sapesse, sono i componenti essenziali che, uniti, vanno a costituire un intero microprocessore. Secondo quanto affermato dalla compagnia non dovrebbe essere impossibile sviluppare chip contenenti oltre 400 milioni di transistor del nuovo tipo. I microprocessori così costruiti sarebbero capaci di funzionare alle fantascientifiche frequenze di 10 GigaHertz lavorando con tensioni inferiori a un Volt. Probabilmente è difficile riuscire a immaginare con precisione le quantità in gioco ma, per fare un raffronto, si può pensare che i nuovi chip potranno eseguire 400 milioni di operazioni nel lasso di tempo che impiegano delle ciglia a sbattere, o due milioni circa mentre un proiettile sparato da una pistola percorre ben due centimetri della sua traiettoria. Un altro raffronto lo si può eseguire con le attuali tecnologie: basti sapere che l'attuale processore di punta di Intel contiene circa 42 milioni di transistor e lavora a una frequenza di 1,5 GHz. L'eccezionale scoperta dovrebbe fornire nuovo stimolo nel settore sviluppo del colosso americano che, almeno recentemente, stava soffrendo in maniera preoccupante la concorrenza serrata offerta da AMD. Di certo l'importanza dell'ulteriore progresso scientifico non deve passare inosservata anche se stiamo trattando di un campo che da anni, ormai, non sembra conoscere sosta. La nascita dei processori di nuova generazione permetterà ancora una volta di abbattere limiti apparente invalicabili e di fornire risultati importanti in qualunque situazione (anche dal punto di vista videoludico, ovviamente). Resta una piccola ombra riguardante il brutto colpo subito dalla concorrenza e da AMD in particolare. Reduci da un periodo d'oro che aveva visto svanire nel nulla il gap di vantaggio tecnologico del vecchio monopolista, gli uomini di AMD rischiano di ritrovarsi nuovamente nella scomoda posizione dell'inseguitore.

Un vero peccato, specie se si considera che la lotta fra il giovane emergente e il grande vecchio dell'industria dei microprocessori aveva, almeno fin'ora, avuto come unico vincitore il bistrattato cliente. Non resta che augurare buona fortuna ai progettisti di AMD nel difficile compito di colmare il nuovo ritardo, e complimentarsi con Intel per l'importante risultato conseguito. A quando le prime versioni home?

http://www.oldgamesitalia.net/

La polizia Londinese in guerra contro i pirati di software per Playstation 2, sospettati anche i negozianti di giochi

GIA' CLONATI I DVD PER LA CONSOLE DI SONY

All'alba del lancio della PlayStation2 lascia quasi disarmati l'osservare la rapidità e l'anticipo con il quale gli avvoltoi si sono buttati sulla macchina per far soldi. Sta di fatto che la polizia inglese, in seguito a raid operati a Londra, Belfast e Lancashire, ha sequestrato ingenti quantitativi di titoli piratati per la nuova console. Inutile dire che la ELSPA si è immediatamente mossa con forza, avvertendo i negozianti del pericolo, particolarmente alto sotto Natale, di acquistare anche involontariamente dei pezzi illegali.
La cosa, in effetti, potrebbe comportare dei problemi al di là degli aspetti legali della vicenda. Per quanto i DVD piratati vengano venduti sotto prezzo, infatti, diverse testimonianze sembrano attestare che il funzionamento degli stessi è tutt'altro che garantito.
Il consiglio delle autorità è stato quello di esaminare attentamente la qualità della scatola che, nel caso delle contraffazioni, non è mai troppo elevata. In ogni caso, restano assai pochi dubbi sul fatto che la pirateria affliggerà drammaticamente la nuova console della Sony, esattamente come era accaduto nel caso della precedente. Davvero un peccato!

Ammettiamolo, aspettavamo con ansia di vedere la bella Lara Croft in carne e ossa sul set cinematografico

TOMB RAIDER THE MOVIE

Finalmente disponibile il trailer del film di Tomb Raider, di cui consigliamo vivamente la visione, palesemente influenzato dallo stile "Matrix", ormai imperante nel mondo dello spettacolo e dei film di azione. Lo si può trovare all'interno del sito dedicato all'attesa produzione cinematografica (www.tombraidermovie.com).
Il cast, come è stato annunciato da tempo, comprende la partecipazione della bellissima Angelina Jolie che, per l'occasione, ha dovuto imparare da zero l'uso corretto di alcune armi, nonché diversi stili di combattimento corpo a corpo, applicandosi in estenuanti allenamenti di arti marziali. Il film sarà diretto dal regista Simon West e vedrà, nota curiosa, la partecipazione del vero padre di Angelina, Jon Voight, proprio nel ruolo di Lord Croft, nobile genitore della nostra archeologa preferita.
Non resta che augurarsi che la pellicola mantenga le aspettative senza snaturare un personaggio amatissimo dal pubblico.

La SouthPeak Interactive abbandona Simon the Sorcerer 3D al suo destino...

TEMPI DURI PER SIMONE

Continua la disavventura del nuovo titolo di Headfirst Interactive. Già discusso in sede di critica, il titolo sembra aver appena perso la possibilità stessa di provare il suo valore, se non altro entro tempi brevi.
La recente vendita del teorico distributore del gioco, la SuothPeak Interactive, ha di fatto privato gli utenti della possibilità di gustarsi le nuovissime avventure del buon Simon.
La Hasbro Interactive ha in ogni caso annunciato che non intende rinunciare alla pubblicazione del titolo in terra europea, sebbene la data di rilascio sia slittata di qualche mese fino ad essere fissata per il primo trimestre del 2001.
Nel frattempo la Headfirst sta parlando a diversi distributori nella disperata ricerca di un nuovo partner per le vendite negli Stati Uniti. In bocca al lupo!

http://www.oldgamesitalia.net/

Mr McGee ha ricominciato a lavorare basandosi su interessanti premesse, ha in serbo il "genio" dei videogiochi?

ALICE DELLE MERAVIGLIE, PRIMA IL GIOCO...

Il padre dell'ottimo titolo recentemente proposto da Electronic Arts è immediatamente tornato al lavoro senza perdere tempo a cullarsi sugli allori della critica. I giochi attualmente in lavorazione dovrebbero essere due.

Il primo è uno sparatutto vero e proprio (diversamente da Alice che, del famoso Quake 3, conservava esclusivamente l'engine) che dovrebbe sfruttare il motore del futuro Doom 3, definito dallo stesso programmatore come "tremendamente avanti rispetto alla concorrenza".

Secondo McGee la differenza fra Doom 3 e gli altri titoli attualmente in corso di progettazione è la stessa che intercorre fra il vedere un film muto, e accendere all'improvviso un sistema Dolby Sorround. Il gioco, pur senza dimenticare la buona fetta di mercato dovuta ai PC, dovrebbe vedere la luce anche e soprattutto in una versione dedicata alle console di nuova generazione.

Il secondo titolo in lavorazione, per quanto notevolmente minore, dovrebbe essere uno shoot'em up per PS2 al quale saranno dedicate solo una minima parte delle risorse del team di sviluppo. Buon lavoro, ragazzi!

Anche Holliwood subisce il fascino della perversa rivisitazione "McGeeniana" del classico di Lewis Carroll

...E ORA ANCHE IL FILM!

La bella idea di American McGee di rivisitare il classico viaggio di Alice nel paese delle meraviglie in maniera crudele e distorta ha evidentemente fatto breccia anche in qualche cuore Hollywoodiano.

Pare infatti cosa certa che dal videogioco verrà tratto un vero e proprio film la cui sceneggiatura sarà curata da John August (Go, Charlie's Angel). La direzione dovrebbe essere affidata a Wes Crafen, già famoso per Screma, mentre la distribuzione sarà appannaggio della Dimension Film (Scary Movie).

In pratica, non mancano tutte le premesse per una pellicola di spessore che dovrebbe vedere la luce l'anno prossimo.

Una degna apoteosi per uno dei giochi più intriganti dell'ultimo anno! Complimenti vivissimi a Mr McGee!

Colpo di mano sul mercato e la Hasbro Interactive è venduta!

REGALO DI NATALE PER INFOGRAMES

La Infogrames e la Hasbro Interactive hanno annunciato di avere raggiunto un accordo commerciale nell'ordine dei 100 milioni di dollari riguardante la cessione dei diritti di Hasbro Interactive sullo sviluppo e la pubblicazione di titoli basati sulle proprietà del colosso Hasbro Games.
Come si era già detto nello scorso numero la Hasbro Interactive navigava da mesi in acque pessime e la soluzione, per quanto radicale, si rivela soddisfacente per ambo le parti. Sebbene l'acquisto non riguardi una compagnia in ottime condizioni, infatti, la Infogrames si è comunque assicurata licenze di valore inestimabile come quelle di titoli storici del calibro di Civilization, Falcon, Railroad Tycoon insieme ai primi, leggendari, giochi per Atari (compreso l'ormai vetusto "Pong"). La licenza, della durata di 15 anni, permetterà ad una casa in ottima salute di investire le risorse necessarie in titoli dal potenziale altissimo e di contare, fra le altre, anche sulla carta "Dungeons & Dragons", la versione semplificata del gioco di ruolo alla base del fortunatissimo "Baldur's Gate". L'accordo è ancora soggetto all'approvazione del consiglio degli azionisti di Infogrames, ma l'affare è già stato sostanzialmente siglato, e dovrebbe essere ufficializzato entro la fine del primo trimestre del 2001. Davvero un bel regalo di Natale, Infogrames!

Offerta record per una collezione di console e software sul sito Ebay.com!

COLLEZIONISMO A GO-GO

Il valore della passione per il videogioco riesce evidentemente a toccare cifre considerevoli, dell'ordine di 70.000 dollari. Tanto è stato offerto, infatti, da un ardito e facoltoso appassionato, per una collezione risalente al lontano 1986 di software e console. I titoli, più di 1200 in totale, comprendono ciascuno la scatola e il manuale originale e sono conservati tutti in ottime condizioni. Fra le console, invece, non mancano pezzi recenti come un N64, un Dreamcast e addirittura un Sega Genesis. Nonostante i continui rilanci, però, il prezzo desiderato dal venditore non è stato raggiunto e la collezione è rimasta nelle mani del suo originale proprietario.
Per caso avete l'acquolina in bocca? Beh, l'asta dovrebbe essere ancora in corso per quando leggerete...

La Take Two si compra i quarti di nobilà

ASPETTANDO IL DUCA...

Sarà la Gathering of Developers a pubblicare tutti i futuri titoli riguardanti la fortunata serie di Duke Nukem.
L'annuncio è arrivato in seguito alla notizia che la Take Two, direttamente imparentata con la GoD, aveva acquistato i diritti su tutti i prodotti facenti parte del vecchio catalogo dedicato al "duca".
I diritti riguardano tutte le piattaforme attualmente esistenti (sia console che computer, quindi) e sono stati trasferiti come parte di un accordo più grande stipulato fra la Infogrames, precedente proprietaria, e la Take Two stessa.
Nella firma dovrebbe essere inclusa, oltre alla proprietà dei titoli già pubblicati, l'opzione su parte delle uscite future. Mike Wilson, CEO della Gathering of Developers, ha commentato con soddisfazione il risultato ottenuto: "Con Duke e Max Payne riusciremo ad ottenere contemporaneamente la corona del miglior sparatutto in prima e terza persona.
Si tratta di veder trasformato in realtà uno dei sogni che è sempre stato alla base della Gathering of Developers!".
Che dire di più? "Hail to the new Duke, boys!"

http://www.oldgamesitalia.net/

Quindi vorresti partecipare, ragazzo? Favorisci la carta di identità, prego...

ADDIO AI JUNIOR CYBER-ATLETI

Con una decisione che non ha mancato di suscitare reazioni e commenti la Cyberathelete Professional League ha annunciato di volersi allineare con i limiti d'età sanciti dalla Entertainment Software Ratings Boards per l'utilizzo di videogiochi potenzialmente inadatti. Come diretta conseguenza il limite d'età per partecipare alle competizioni, precedentemente fissato a 15 anni, è stato innalzato fino a quota 17.
Per i sedicenni, invece, sarà consentita la partecipazione previa autorizzazione da parte dei genitori. In un comunicato ufficiale riguardante la questione, la CPL ha così commentato il fatto: "Sebbene non possiamo evitare di riconoscere la validità della linea guida offerta dalla ESRB, riteniamo che i genitori conservino il diritto e il dovere di prendere decisioni per i loro figli.
La soluzione adottata, quindi, vuole essere un compromesso accettabile per tutte le parti". Chi vi scrive preferisce astenersi da ogni commento...

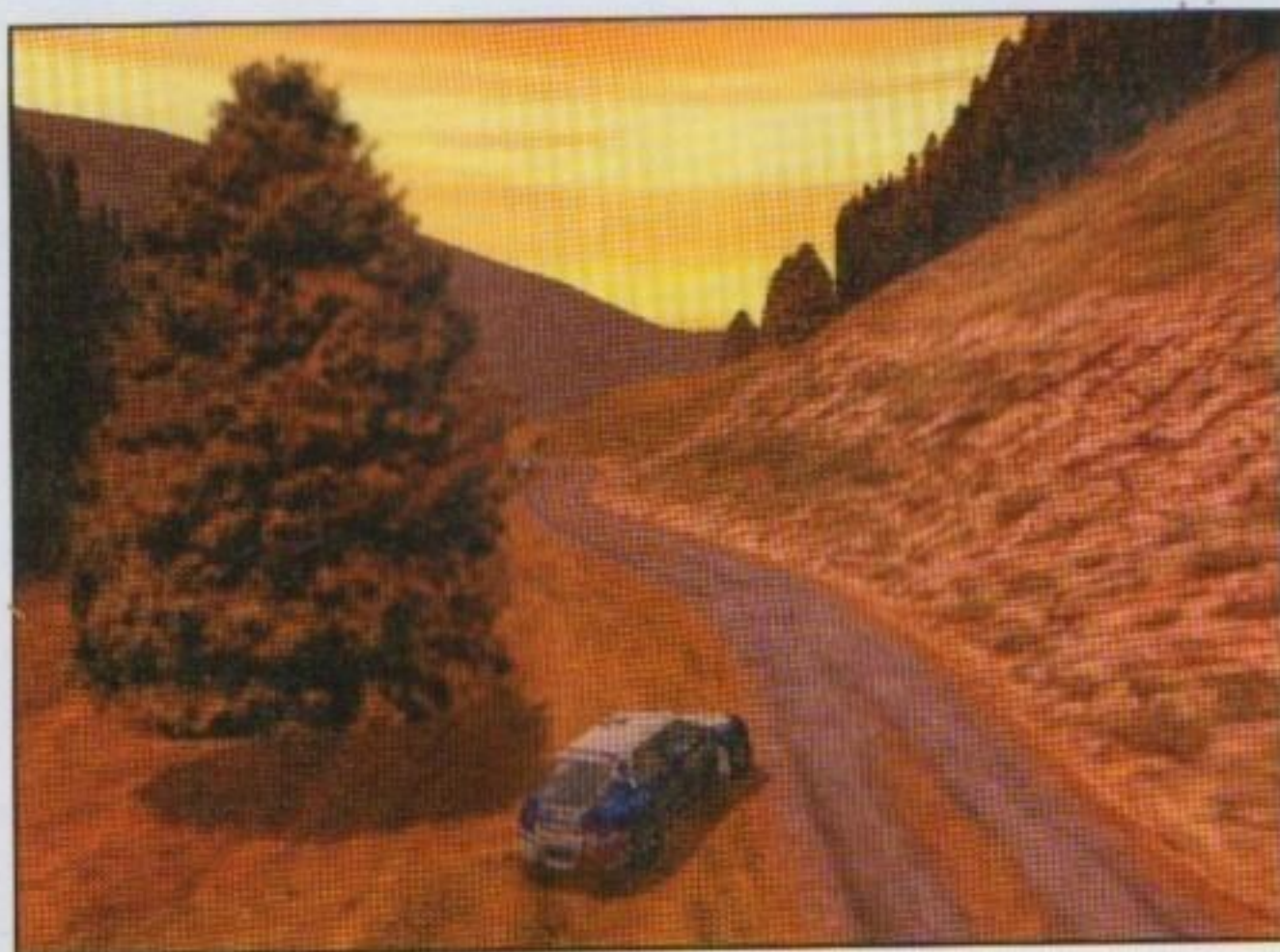
La celebre Software House si sta movendo sul mercato alla ricerca di nuovi talenti: per caso vi avanza un curriculum?

CODEMASTERS SI BUTTA SUL MERCATO CONSOLE

Con un comunicato secco e chiaro nei contenuti, Mr John Hemingway, direttore della sezione sviluppo di Codemasters, ha affermato che la potenza delle console di nuova generazione, unita alle chiare ambizioni di sviluppo dell'azienda in tutti i settori, richiedevano in maniera improrogabile una ricerca di nuovo personale. Il risultato è che almeno 20 posti per programmatori e grafici di talento sono attualmente liberi e attendono di essere occupati da giovani virtuosi della tastiera. Nell'attesa di vedere se la decisione porterà buoni frutti nella sfornata di titoli targati Codemasters attesa per il 2001 non resta che sperare che il buon esempio non tardi ad essere imitato dai concorrenti e porti una indispensabile ventata di nuovo. Buon lavoro a tutti!

Dopo un accordo con una serie di rinomati produttori automobilistici, è in dirittura d'arrivo un nuovo gioco Rally

E LA UBI SOFT TORNA IN PISTA

E' ormai ufficiale che il nuovo Pro-Rally 2001 potrà avvalersi della neonata partnership fra Ubi Soft e alcune tra le case automobilistiche più famose del mondo.
Grazie all'accordo appena siglato, infatti, nel gioco non mancheranno le fedeli riproduzioni di vetture del calibro della Peugeot 206 WRC 99, attualmente al comando del campionato del mondo di Rally, o della Toyota Corolla, detentrice del titolo della passata stagione, nonché della fedele Audi Quattro, compagna di avventure di campioni indimenticabili. Oltre ai nomi celebri, dovrebbero fare la loro apparizione, fra le tante, anche la Citroën Xsara Kit, la Volkswagen Golf e la fedelissima Polo. Il gioco dovrebbe giungere sui nostri schermi proprio in questi giorni e i novelli piloti faranno bene ad attenderlo con ansia, perché promette di non far rimpiangere rivali del calibro di Colin McRae 2.
Piede caldo, cinture allacciate, casco in testa. Siete pronti?
Fra poco si balla, signori!

E così internet non favorirebbe la vita sociale, eh? ...quando il virtuale anticipa la vita reale

MATRIMONI MODERNI?

Si è parlato più e più volte di quanto sia coinvolgente un gioco come Ultima On Line, capace di rendere vivo un intero universo alternativo. Il rischio è quello di restare TROPPO coinvolti, ma lo si può tranquillamente affrontare se l'unico vero pericolo è quello di finire come Jelleke e Alexandre, sposi virtuali in un primo momento e, in seguito, assolutamente reali. I due accaniti giocatori di cui sopra, infatti, hanno prima fatto convolare a giuste nozze i rispettivi personaggi, per poi decidere, un anno dopo, di replicare in via più ufficiale l'avvenimento. Il risultato, che meriterebbe più che altro di avere posto nel nostro "internet village", è stata una cerimonia abbastanza alternativa del quale potete trovare debita descrizione a questo indirizzo:

Ebbene sì, la vita in rete è anche questo! (ho come uno strano presentimento di rapido abbandono del titolo da parte degli scapoli più impenitenti. Coraggio! Forse una partita a Quake è ancora sicura… Forse…)

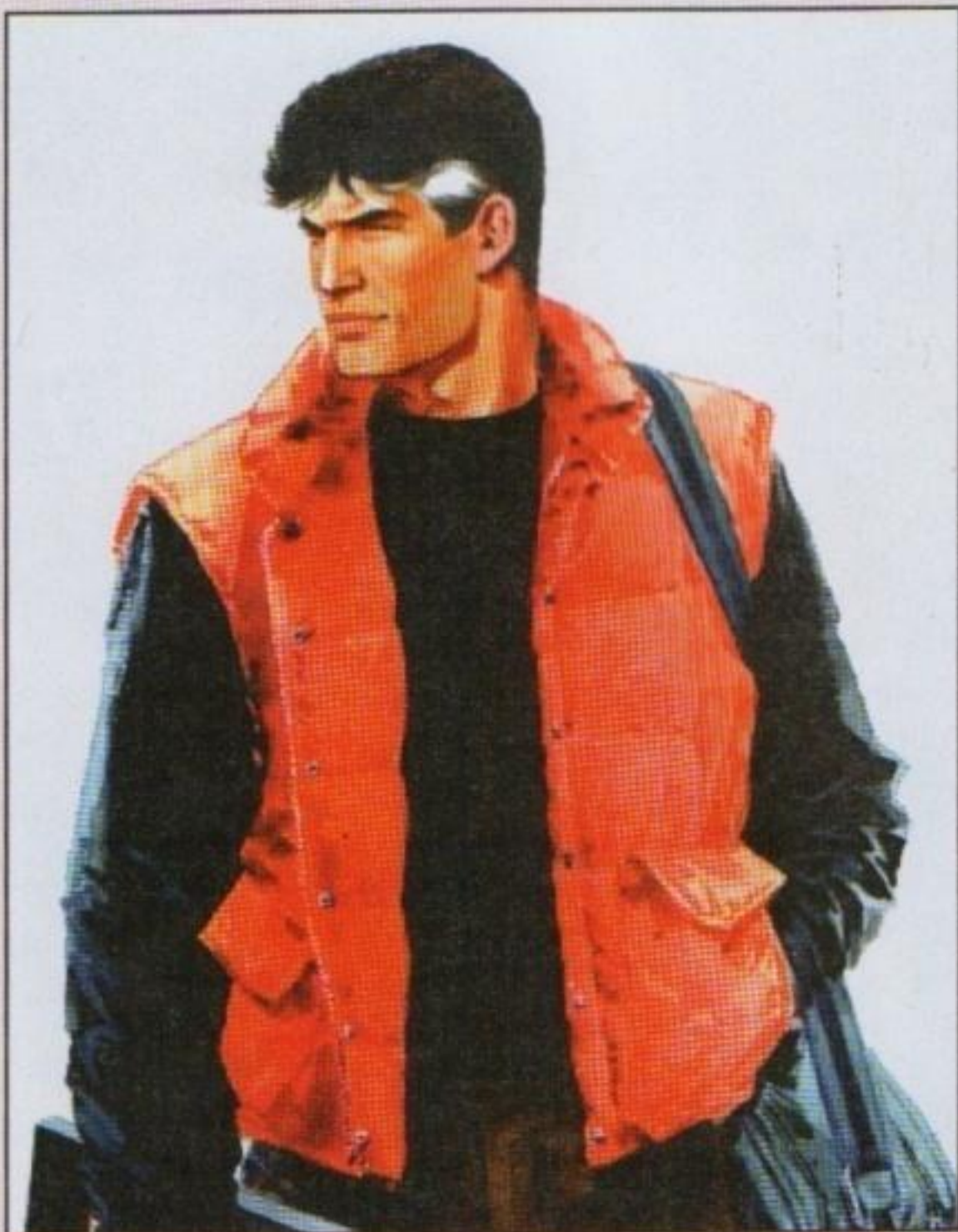
L'uscita di Schizm, nuova avventura Myst-style, è stata finalmente annunciata!

PROJECT THREE ANCORA ALLA RIBALTA

La software house ha annunciato in questi giorni la firma per l'acquisizione dei diritti dell'avventura grafica futuristica dal titolo "Schizm", creazione dello studio polacco LK Avalon. Il gioco, che dovrebbe ricalcare lo stile esplorativo inaugurato da Myst, dovrebbe uscire entro il febbraio del 2001. Sebbene sia stata annunciata anche una versione per Cd-Rom, il titolo è uno dei primi ad essere stato specificatamente programmato per DVD e dovrebbe comprendere circa 10 Gigabyte di dati equamente ripartiti fra una grafica mozzafiato e un sonoro da urlo. La versione su Cd, pertanto, è stata obbligatoriamente compressa e ridotta in alcune sue parti in modo da occupare soltanto quattro dischi. Lo studio LK è già autore di Reah, un altro titolo appartenente al filone, ma la nuova avventura, a detta del CEO Robert Ercevic, dovrebbe essere spettacolare e superare senza problemi tutti i prodotti concorrenti appartenenti al genere e attualmente presenti sul mercato. Al di là dello stupefacente aspetto grafico, infatti, non dovrebbe mancare una storia misteriosa e coinvolgente, e una serie di enigmi complessi e ben strutturati.

Opzionate il fumetto di Jean Van Hamme e William Vance!

INSIEME PER XIII

Pochi giorni dopo l'uscita dell'ennesimo volume dedicato al killer senza nome e senza passato, la Ubi Soft ha annunciato di aver siglato un accordo della durata di cinque anni per la pubblicazione in esclusiva di giochi riguardanti il fummetto XIII, campione di vendite dell'editore Dargaud. Sicuramente è già in corso di lavorazione un action-adventure che dovrebbe vedere la luce sulle console di ultima generazione e eventualmente su PC, ma altri titoli potrebbero essere in fase di progettazione.
Il fumetto di William Vance e Jean Van Hamme ha venduto più di 6 milioni e mezzo di copie ed è attualmente in corso di riedizione, sotto l'etichetta della Marvel Italia, anche nel nostro paese. Il piano della software house è di sfruttare a fondo la complementarità che lega da sempre fumetto e videogioco, regalando al pubblico prodotti in grado di soddisfare sia gli aficionados della serie che gli utenti casuali. Nell'impresa aiuterà senz'altro il fascino irresistibile di XIII, assassino di doti eccezionali alla perenne ricerca di un passato scomparso a causa di una amnesia, e costantemente perseguitato da una interminabile e misteriosa lista di nemici
da cui difendersi.
E nell'attesa di potersi gustare il gioco, vale la pena perlomeno di consigliare senza riserve la lettura di questo appassionante fumetto!

Il più giocato Gdr si prepara al suo terzo cambio di faccia

NEW LOOK PER ULTIMA

La Origin ha reso noti i suoi piani di lancio per il nuovissimo Ultima Online: Third Dawn. Il gioco è previsto per i primi mesi del prossimo anno, e dovrebbe costituire un ulteriore upgrade all'originale, e amatissimo, predecessore. Senza soffermarsi sul totale restyling grafico, che comprenderà nuove animazioni per personaggi completamente tridimensionali, nonché nuovi effetti di luce e ombra, il titolo promette di migliorare quanto già esistente sotto ogni punto di vista, compreso un sonoro completamente rifatto e delle aree di gioco create ex novo. Secondo le affermazioni del vicepresidente dei servizi on line di Origin, Gordon Walton, il gioco fornirà una "esperienza di Ultima completamente nuova". Pare infatti che I programmatori siano riusciti ad aggiungere non soltanto "qualcosa di poco conto all'ossatura originale" ma a anche a creare una maniera del tutto innovativa di vivere la propria esperienza virtuale nel mondo di Britannia. Inutile dire che, al di fuori di ogni dubbio, il titolo promette di essere un nuovo successo, ed è atteso con ansia dagli oltre duecentomila utenti del gioco originale. Il beta-testing del nuovo prodotto, che dovrebbe prendere il via a giorni, sarà giustamente riservato soltanto agli addetti ai lavori.

Una dichiarazione chiude l'avventura della Worldbender

DEATH ROW, ANDERSSON RINUNCIA

Erik Andersson ha laconicamente, e inaspettatamente, annunciato la chiusura della compagnia che si trovava alla lavorazione di Death Row, uno titolo basato sullo splendido engine di Quake 3.
Il gruppo stava lavorando sul gioco senza finanziamenti e, nonostante la grande tenacia di Andersson alla fine questi si è dovuto arrendere di fronte all'assenza di programmatori interessati a lavorare senza un immediato riscontro economico.
Death Row avrebbe dovuto rivoluzionare il modo tipico di intendere i giochi per computer, ponendo enfasi soprattutto sulla trama e sulle emozioni, più che sull'azione
Ai giocatori sarebbe spettato il compito di muoversi nelle menti di criminali in attesa di ricevere la condanna a morte e rivivere tutte le esperienze che avevano portato i malviventi a incontrare il loro destino sotto forma di un boia.
Certamente una trama intrigante, e qui in redazione non vedevamo l'ora di poter vedere di persona il gioco. Forza Erik, non ti arrendere proprio ora!

PCZ SPECIALE
SPECIALE FUTURO
SPECIALE FUTURO

Quatto quatto è arrivato anche il 2001.
C'è stato chi ha previsto che quest'anno saremmo andati a incontrare un monolito nero nei dintorni di Giove. Chi invece già prima pensava che saremmo stati tutti dotati di cavetti neuronici per interfacciarci alla rete delle reti. Qualcuno ci prospettava un inizio di millennio a guisa di "età dell'oro", nella quale avremmo avuto la macchina "volante" e la villa per le vacanze sulla Luna. E chi non ha mai letto racconti nei quali l'uomo sarebbe caduto vittima e schiavo di macchine autosenzienti, delle onnipotenti IA... e invece, nulla è apparentemente cambiato. Non abbiamo cavetti nella testa, non abbiamo padroni (che non siano esseri umani), e il cielo è sempre blu, i giochi sono sempre giochi, e i fiori continuano imperterriti a sbocciare nei prati. Quindi anche PCZeta, noncurante delle figuracce fatte dai suoi predecessori, ci prova. Oltre la soglia del nuovo millennio, lucidata la sfera di cristallo, ci improvviseremo guru del momento e vi diremo come sarà il futuro, perché se errare è umano, perseverare... ma bando agli indugi. Avventuratevi per queste pagine senza paura. E che San Beretta vi protegga!

L'HARDWARE DEL TREMILA

Nel 1971 una giovane azienda chiamata Intel iniziò a produrre un prodigioso componente elettronico chiamato Microprocessore. All'interno del modello 4004 trovavano spazio 2.300 Transistor spinti a ben 0,5 Mhz. Un po' pochini se paragonati ai 45 milioni di Transistor che, lanciati a 1.500 Mhz, compongono un normale Pentium4...

"Computer, disattiva i Phaser e ricanalizza il flusso energetico verso i motori a curvatura". Forse per poter acquistare un ammortizzatore inerziale dovremo aspettare ancora qualche centinaio di anni ma le basi, credeteci o meno, già ci sono, vanno soltanto estrapolate dagli studi di Andrei Sakharov.

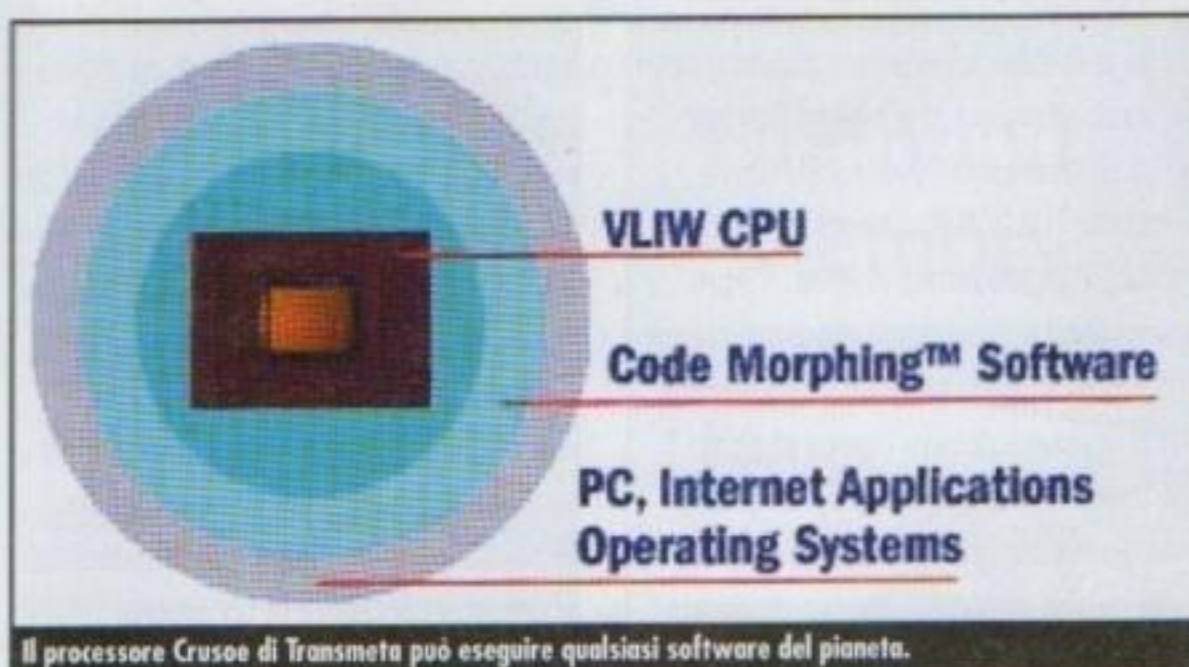
Il problema più urgente non è però trovare un sistema che eviti la disintegrazione dell'intero equipaggio nel momento dell'accelerazione da 0 a 300.000 Km orari, è riuscire a istruire un Computer in modo da fargli riconoscere i nostri comandi vocali. Non lasciatevi ingannare dalle mirabolanti evoluzioni grafiche di *Jurassic Park* e dalle vittorie scacchistiche di Big Blue; noi siamo appena usciti dalla preistoria dell'informatica.

I PC da noi utilizzati per giocare sono patetici gingilli privi di potenza di calcolo una volta paragonati agli obiettivi che la tecnologia elettronica si prefigge. Provate a trasformare un filmato da Avi in Mpeg2 con la CPU più veloce del mercato e vi renderete conto di quanta strada ancora ci sia da percorrere.

Il nostro modo di interfacciarci con la macchina è poi un vero e proprio residuato degli analogici anni 70. Una tecnologia potenzialmente in grado di recepire la nostra voce, il movimento dei nostri occhi e perfino i flussi elettrici che intercorrono tra i nostri neuroni vede nell'uso delle tastiere e dei mouse un paradosso inaccettabile, senza considerare i limiti di una rete planetaria basata su cavi telefonici nati per essere utilizzati dai telefoni bianchi del proibizionismo. Ecco una breve carrellata su quello che il futuro prossimo ci riserva, con qualche slancio futuristico un po' più in la, giusto per farci sognare.

IL CERVELLO

Come già accennato il primo microprocessore di Intel fu il 4004 del 1971, fu impiegato per la prima volta in centraline per il

Il processore Crusoe di Transmeta può eseguire qualsiasi software del pianeta.

controllo dei semafori e fu accolto con clamore per la sua complessità. Alcuni anni prima, nel 1965, uno degli ingegneri fondatori di Intel, Gordon Moore, durante una conferenza fece una osservazione riguardante lo sviluppo dei circuiti integrati: la quantità di Transistor inseribili in un Chip raddoppiava esattamente ogni 18 mesi.
Se il dato vi pare poco interessante è perché forse non sapete che la velocità delle CPU e il numero di Transistor vanno a braccetto. Seguendo quella che in seguito venne chiamata "legge di Moore" è quindi possibile prevedere con discreta precisione quali saranno le velocità adottate dai PC dei prossimi anni.
Il PC medio di Gennaio 2001 utilizza una CPU da 700 Mhz, mentre il modello di punta si spinge a 1,5 Ghz. Possiamo quindi con azzardarci ad affermare che nel giugno del 2001 alla famigliola recatasi in una catena informatica per comprare un PC "per navigare e giocare" verrà proposto un PC da 1,4 Ghz, mentre il videogiocatore desideroso della velocità massima a ogni costo non potrà che comprare l'ultima fiammante CPU a 3 Ghz.
Il numero di Hertz non è però indice fisso della potenza di un processore... il modo in cui è disegnata la sua architettura interna incide in modo significativo sulla sua efficienza e sebbene si preveda una continuità della legge di Moore per i prossimi 40 anni, vi sono fattori che potenzialmente rallenteranno questa continua crescita della velocità.
I processori utilizzati sul 90% dei PC del pianeta, per esempio, si basano sulla architettura x86, la stessa che Intel immise nel mercato nel lontano 1974 con il suo primo 8084.
Come immaginerete ai quei tempi l'idea di usare un microprocessore per eseguire sistemi operativi complessi in grado di gestire più applicazioni contemporaneamente era assai lontana, il che si ripercosse sulle istruzioni della famiglia x86, ideate per essere eseguite in sequenza e fondamentalmente inadatte a gestire la mole di dati che un programma multimediale o un gioco oggi richiedono. L'impegno di Intel, AMD e Cyrix nel corso degli anni è stato proprio disegnare processori in grado aggirare i limiti di quella architettura, con sistemi di elaborazione parallela, previsione di salto (cioè in grado di anticipare le istruzioni successive con sistemi statistici) e recupero rapido dei dati grazie a cache veloci e di grandi dimensioni.
La stessa azienda inventrice dei microprocessori ha ormai capito però che questo design non si adatterà alle necessità di calcolo dei prossimi decenni e si è impegnata nello sviluppo di un design chiamato EPIC (*Explicit Parallelism Instruction Code*) basato su un sistema VLIW (*Very Long Instrucition Word*) a 64 Bit. Questa architettura, incompatibile con quella x86 permette sul nuovo Itanium di casa Intel di eseguire le istruzioni in modo massicciamente parallelo; inoltre ogni istruzione può agire su più dati contemporaneamente, esattamente come fanno MMX e SSE2 nei Pentium 3 e 4.
Itanium sarebbe un vero fenomeno se impegato nei giochi date le sue capacità di calcolo tridimensionale superiori a quelle delle CPU tradizionali. Se prendiamo il campione x86, L'Athlon, e gli assegniamo il valore 1 quanto a velocità della FPU Itanium meriterebbe un "discreto" 21...
Purtroppo la necessità di riscrivere per intero il Sistema Operativo e i programmi rallenterà l'ingresso di Itanium nelle case dei giocatori, tanto che è improbabile un suo utilizzo diffuso prima del 2005.
Sempre che sia la sua architettura a vincere, perché gli avversari hanno intrapreso strade diverse. AMD punta su una estensione a 64 bit del codice x86, il che preserverà la compatibilità dei programmi odierni pur inserendo delle innovazioni utili per il futuro. Aziende come Motorola, IBM, Sun e Digital invece hanno da tempo aderito alla filosofia RISC creata nei primi anni 90 e la perseguiranno in futuro implementandola su macchine Unix e Apple.
In molti vedono nella americana Transmeta

IL MONITOR NELL'OCCHIO

In un mercato informatico di consumo dove marketing e pubblicità sono assai più importanti della qualità tecnologica non c'è da stupirsi che la presentazione durante l'E3 del Virtual Retinal Display della semisconosciuta Microvision Technology si sia svolta in sordina. Nonostante però non sia riuscito a conquistarsi le pagine delle riviste del settore è indubbio che le potenzialità di questo aggeggio nel campo dei videogiochi siano immense. Dietro l'aspetto di un paio di occhiali ciechi il VRD nasconde un decoder elettronico che traduce i dati provenienti dalla scheda video portandoli ad un generatore di luce in grado di modulare le tre componenti cromatiche (rosso, blu e verde) in modo tale da simulare qualsiasi tonalità di colore. Il raggio di luce emesso passa attraverso degli scanner che filtrano la sorgente luminosa e lasciano passare un singolo, minuscolo raggio che "disegna" l'immagine completa spostandosi da sinistra in alto a destra in basso esattamente come su di un monitor. La peculiarità dell'aggeggio è però quella di non illuminare un semplice schermo di vetro ma di inviare il segnale luminoso su di una lente che devia il raggio direttamente sulla retina dell'occhio umano. Se pensate che qualcosa di simile si sia già visto negli Head Mounted Display (quegli enormi caschi per la realtà virtuale che impazzavano nei primi anni 90 ma che non ebbero ne supporto ne diffusione) vi sbagliate di grosso. Il fallimento di quelle periferiche fu dovuto alla bassa qualità delle immagini che i due minuscoli schermi LCD davanti agli occhi potevano offrire. La risoluzione era nel caso migliore di 320*200 e la qualità dei colori faceva rimpiangere perfino un televisore coreano economico. Con il VRD la definizione raggiungibile è altissima, gli scanner ora utilizzati sono in grado di assicurare 82 milioni (!) di "particolari" luminosi al secondo, l'equivalente di 1920*1440 pixel per 30 fotogrammi al secondo. In sostanza il giocatore vedrà immagini di alta qualità alla distanza di un braccio con la possibilità di effettuare tutte quelle asincronie tra l'immagine destra e quella sinistra necessarie alla stereoscopia e quindi alla tridimensionalità. Nessun problema per miopi e presbiti, un semplice software sarà in grado di creare le diffrazioni necessarie a far si che anche la più recidiva delle talpe acquisti un acume visivo invidiabile. Se considerate che all'estremità di quel "braccio di distanza" potrete afferrare l'ultimo volante dotato di force feedback vi renderete conto che l' ebrezza provata da Schumacher finalmente sarà alla vostra portata...La Microvision prevede la produzione in volumi nel giro di tre anni, e fra cinque un calo di prezzo al livello "consumer". Per saperne di più visitate il sito www.mvis.com

Un esempio di computer ottico.

I personaggi dei giochi saranno presto simili a quelli dei film Pixar.

(www.transmeta.com) e nel suo Crusoe il vero futuro delle CPU. Il Crusoe è in grado di elaborare codice x86, RISC e perfino EPIC emulandolo e traducendolo in un linguaggio a lui comprensibile. Per ora il vantaggio maggiore di Crusoe è il suo ridotto consumo energetico che lo rende adatto ad un utilizzo su PC portatili, palmari e DPA... La sua architettura interna adatta al raggiungimento di velocità elevate, e la sua versatilità pressoché assoluta potrebbero però realmente renderlo il processore più diffuso del prossimo decennio, a tutto vantaggio dei giocatori che potranno così senza timore far girare qualunque sistema operativo senza il minimo patema.

Ma al di là delle architetture possiamo con certezza affermare che i nostri figli nel 2020 utilizzeranno PC con CPU da 12 TeraHertz (12.000 Gigahertz) e 1.0480.000 Megabyte di RAM... I programmatori si troveranno davanti a nuove sfide: dimenticati i giorni in cui ogni ciclo del processore doveva essere sfruttato il più possibile per velocizzare il codice la vera abilità sarà nel coordinare le funzioni delle decine di librerie diverse disegnate per gestire gli ambienti fisici e l'intelligenza artificiale. Proprio quest'ultima diventerà nei prossimi decenni il "sacro Graal" delle scienze informatiche, perché la potenza di calcolo permetterà lo sviluppo di reti "Neurali", in grado cioè di simulare i sistemi di apprendimento tipici del'uomo. Fra una decina di anni la velocità dei processori sarà potenzialmente sufficiente, nessuno però è sicuro sul percorso da intraprendere per ottenere finalmente dei nemici controllati dal computer dotati di qualcosa di simile all'intelletto.

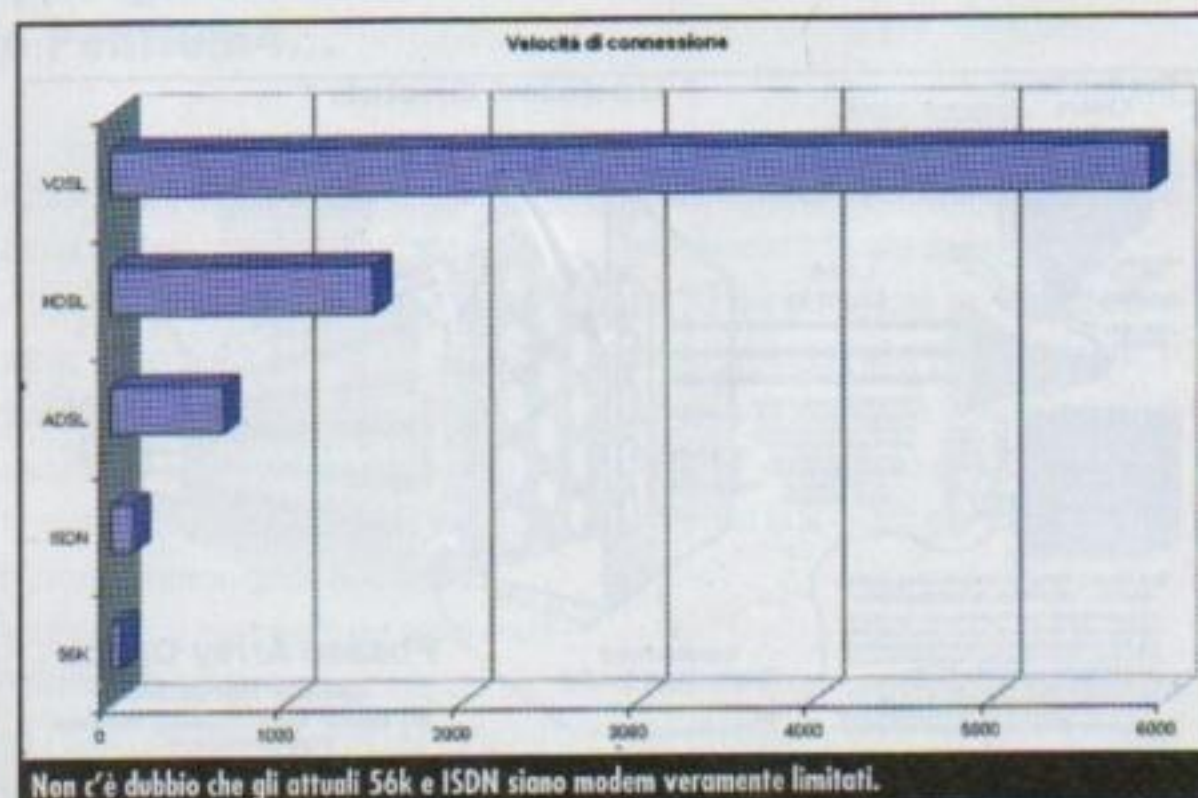
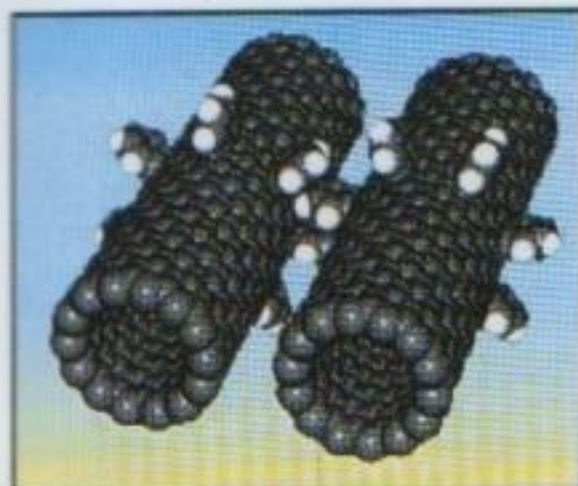
SPINGENDOCI UN PO' PIÙ IN LÀ

La legge di Moore potrebbe essere spazzata via dall'avvento delle Nanotecnologie. No, non parliamo di PC costruiti da persone particolarmente basse, ma di processori disegnati utilizzando singoli atomi al posto dei Transistor. Se credete che i 0,18 millesimi di millimetro tipici dei circuiti di una moderna CPU siano una misura piccola forse è perché non sapete che in quello spazio ci potrebbe stare una intera CPU a 16 bit disegnata con un "motore molecolare". L'obbiettivo principale della Nanotecnologia è la costruzione di sistemi meccanici in grado di modificare i materiali in modo autonomo (avete presente una chiave inglese che aumenta e diminuisce di misura automaticamente per adattarsi ai bulloni?), ma per raggiungere questo obbiettivo bisognerà prima sviluppare proprio quello che a noi interessa: dei microscopici computer in grado di guidare degli "assemblatori molecolari" (delle macchine di pochi nanometri in grado di spostare un singolo atomo alla volta).

L'università di Stanford ha l'anno scorso annunciato un progetto di sviluppo che porterà alla produzione di RAM molecolari in grado di contenere in un cubo di Diamante di 4 centimetri per lato più Hexabyte di quelli attualmente esistenti in tutti i Computer del pianeta. Fantascienza? Realtà nel giro di 10 anni, sostengono gli studiosi.

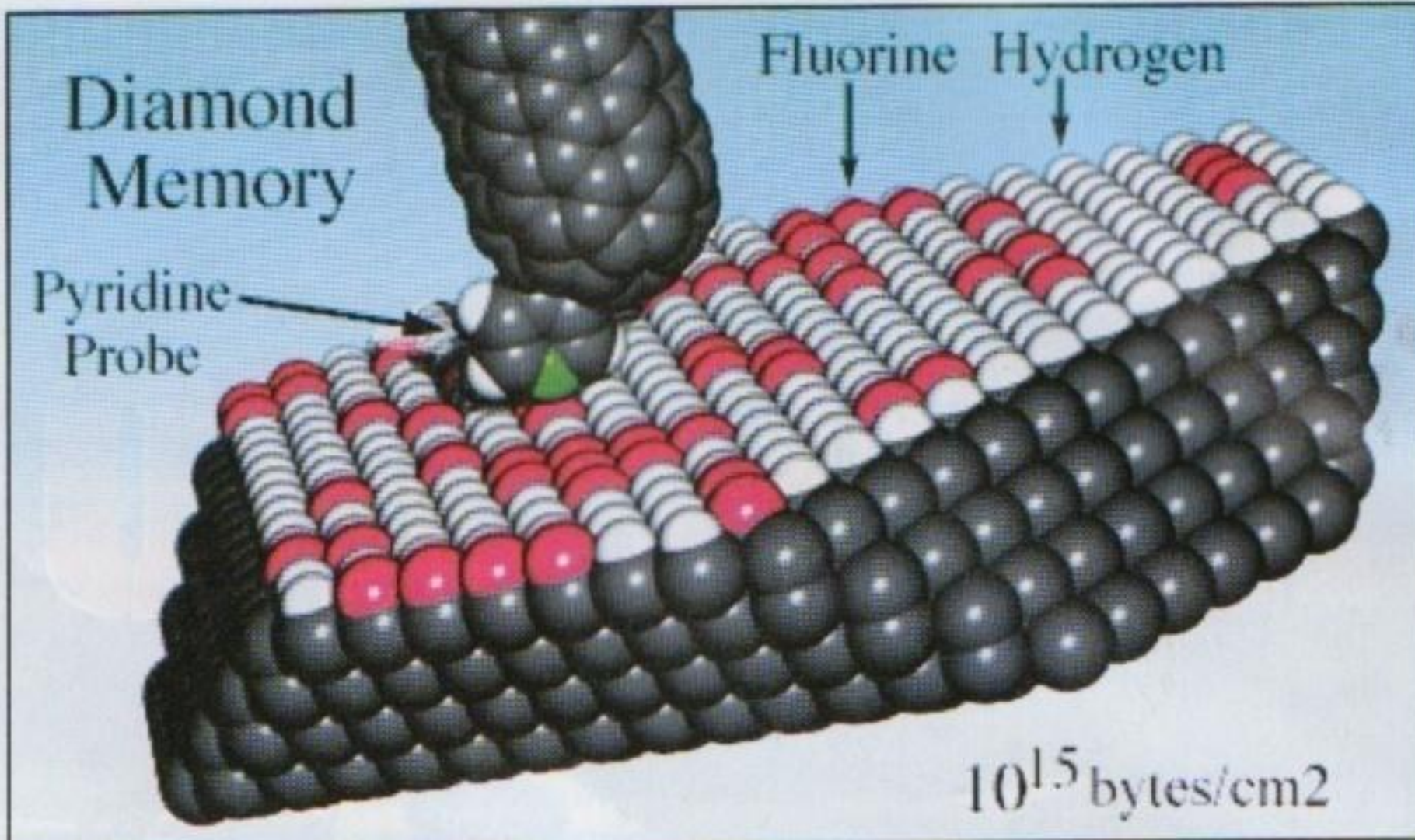
PER QUANTO RIGUARDA LA GRAFICA

Il trend di sviluppo delle GPU grafiche ha ormai superato i tempi della legge di Moore dato che le prestazioni in questo campo raddoppiano ogni 12 mesi. Questo non per qualche magica ricetta che supera i limiti di lavorazione del silicio ma per la giovinezza delle ricerche che lascia ampi spazi di miglioramento agli ingegneri. Attualmente il migliore Chip grafico disponibile sul mercato può gestire un miliardo di Pixel al secondo renderizzandoli con una precisione di 32 bit. Per raggiungere una qualità dei colori simile a quella naturale il numero dei bit per Pixel dovrà alzarsi a 64 in modo da premettere la miscelazione dei raggi riflessi dai vari materiali. L'acqua sembrerà sempre plastica trasparente così come la luce del crepuscolo continuerà a sfociare in una banale scala di griogioscuri finche non ci allontaneremo dai 16 milioni di colori. Non vedremo dei liquidi realistici fino all'avvento di CPU in grado di calcolare in tempo reale i flussi dinamici, per accelerare questo processo le GPU del futuro integreranno delle unità

Non c'è dubbio che gli attuali 56k e ISDN siano modem veramente limitati.

Un ingranaggio e una cella di memoria molecolari, 1 gigabyte di dati in meno di un cm2.

in virgola mobile capaci di sollevare il processore centrale da molti compiti geometrici, ma la stretta correlazione tra geometria e ambiente fisico lascerà sulle spalle dei futuri Pentium sempre la maggior parte del lavoro. Quando i poligoni gestibili diventeranno centinaia di milioni per scena... scompariranno; L'obiettivo è poter disegnare dei modelli composti da una fittissima trama di triangoli più piccoli di un Pixel, con un passaggio intermedio nei Voxel. Le spigolose forme attuali diventeranno un brutto ricordo e i paesaggi acquisteranno le forme morbide tipiche della natura mentre le animazioni scheletriche consentiranno interazioni più strette tra i personaggi e l'ambiente (sparando una raffica di mitra all'androide di turno lo vedremo reagire in modo veritiero agli urti provocati dai proiettili) con la scomparsa di molte animazioni precalcolate.

Le schede video del prossimo decennio dovranno aggirare il problema della lentezza delle RAM introducendo nuovi moduli da 1.000 e più Mhz ma il primo passo sarà di ridurre il numero dei dati in uscita dalla memoria eliminando la Renderizzazione degli oggetti nascosti con tecniche di valutazione della profondità (la tecnologia Mosaic di 3dfx sarà probabilmente la prima a utilizzare tali sistemi).

La vera sfida sarà lo sviluppo di *Tools* per i modellatori perché finché ci baseremo su modelli poligonali la creazione di interi mondi virtuali, tecnicamente raggiungibili dall'Hardware, richiederà una mole di lavoro insopportabile per qualsiasi Software House. Il prossimo decennio vedrà quindi il proliferare di programmi per la modellazione 3D che diverranno invece meno utili nella fase successiva dato che intorno al 2020 avranno il sopravvento gli ambienti basati sui frattali che, calcolati in tempo reale, toglieranno molto lavoro ai disegnatori.

Nello stesso periodo le schede video scompariranno: le CPU diventeranno infatti abbastanza veloci da rendere inutili i processori grafici dedicati e tutte le funzioni tridimensionali torneranno a essere implementate via software. Curiosamente non attenderemo più l'uscita del nuovo prodotto di Nvidia o 3dfx dato che le innovazioni proverranno esclusivamente dall'aggiornamento delle API. Il raggiungimento del fotorealismo è stimato fra 30-40 anni.

Quel giorno dovremo però preoccuparci di superare i limiti dei monitor attuali che con i loro Pixel di grosse dimensioni non potranno mai offrire una immagine tale da ingannare l'occhio umano.

La risoluzione necessaria al raggiungimento di tale obbiettivo è infatti di 8000*8000 Pixel (16000*16000 nel caso a guardare sia una persona giovane), il che renderà inadeguata la tecnologia utilizzata nei moderni LCD. I monitor del futuro non saranno retroilluminati. Si baseranno su un materiali in grado di cambiare la posizione delle molecole superficiali delineando forme e colori con "Pixel" più piccoli di un batterio; inoltre potranno essere arrotolati e trasportati esattamente come fogli di carta.

Ecco come funziona il Visual Retinal Display.

LA RETE

Che ci crediate o meno è previsto che i lentissimi modem analogici da 56K rimarranno il mezzo di navigazione più diffuso del prossimo decennio, soprattutto a causa della forte incidenza degli utenti Internet africani e asiatici, privi di centrali telefoniche moderne.

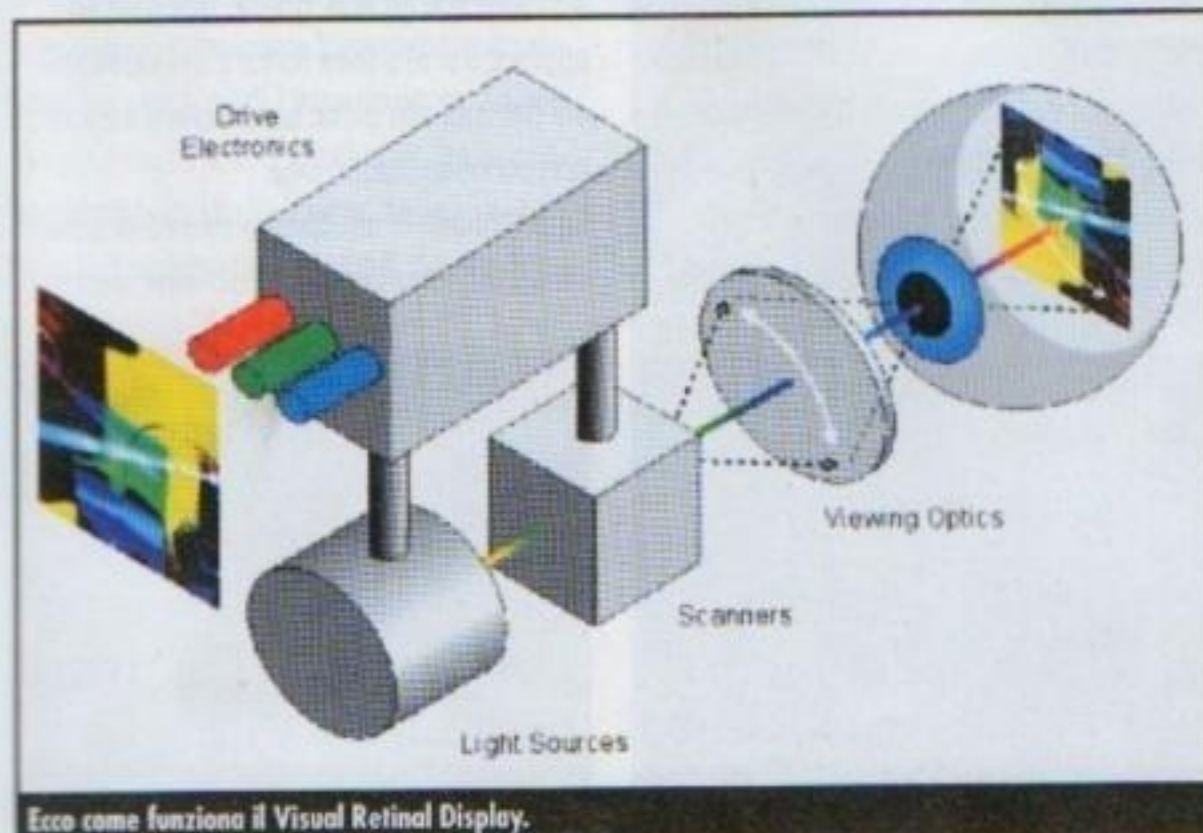
Per gli occidentali i vari tipi di connessione DSL diventeranno la norma diffondendo sempre più le funzioni di video *on demand* e teleconferenza mentre la "chat" diverrà un ricordo del passato cedendo il posto alle webcam casalinghe.

La velocità di 640Kbit in download e 128Kbit in upload tipica dei servizi ADSL odierni verrà prima innalzata rispettivamente a 8Mbit e 1Mbit per poi venire soppiantata dall'arrivo del sistema VDSL in grado di trasportare in modo simmetrico fino a 52Mbit di dati al secondo. Il protocollo di comunicazione DSL offre oggi "ping" pari a 50-60 millisecondi nei giochi online ma è probabile che un miglioramento degli algoritmi di correzione e una ottimizzata codifica dei pacchetti ci permetterà di giocare con un ritardo di soli 20 millisecondi rispetto ai nostri avversari. In Italia l'offerta VDSL di FastWeb, utilizzante cavi in fibra ottica in luogo del vecchio doppino telefonico permetterà nei centri urbani una navigazione a 10Mbit e delle partite con tempi di latenza inferiori ai 10Ms. I giocatori agonisti si affideranno probabilmente a linee dedicate T1 con latenze pressoché nulle (0-2 Ms).

Il "traffico internet" non sarà più un problema grazie alle connessioni ottiche tra i vari Router (Toshiba e Philips hanno di recente presentato un cavo di 2cm di diametro in grado di trasportare 10 Terabyte di dati) ma un protocollo alternativo al TCP/IP dovrà essere ideato entro 10 anni o si raggiungerà il limite di saturazione degli utenti contemporaneamente collegati.

Davide Giulivi

P.S. In un breakthrough tecnologico assolutamente imprevisto, intorno al 2020 Davide Giulivi verrà clonato. L'"essere perfetto" produrrà il doppio delle pagine di PCZeta in metà del tempo, ma scatenerà anche un dibattito sulla moralità dell'operazione: appellandosi al precedente, infatti, anche Gizmo e Boba chiederanno lo stesso trattamento...

GUIDARE IL FUTURO

Cari appassionati di simulatori (chi ha detto giochi?) di guida. Siamo arrivati all'inizio di un nuovo millennio pieno di aspettative. Dopo aver partecipato al giubileo dei videogiocatori con *GP3*, il titolo più atteso dell'anno, e trascorso ore indimenticabili con prove d'autore come *F1 2000* (un po' sottovalutato, ma non tutti hanno un computer da NASA), *Superbike 2001* (ho ancora la tastiera che fuma...), e lo strepitoso *Colin McRae*, la domanda sorge spontanea: cosa ci riserva il futuro? Non ci resta che accendere la nostra sfera di cristallo e guardarci dentro...

LE GARE CHE CI ATTENDONO...

Per cominciare degnamente un nuovo anno bisogna festeggiare in pista! Logico! Quindi la *Ubisoft* ci verrà incontro facendoci trovare bell'e pronto il tanto atteso *F1 World Championship*, degno seguito dei suoi osannati predecessori *Grand Prix Racing Simulation* e *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2*. Oltre alla novità di un titolo più corto, questo nuovo gioco promette molto sul piano del realismo, ma soprattutto, della fedele riproduzione dei circuiti, operazione per la quale è stata impiegata una vettura con telecamera a 365 gradi *on board* che passava e ripassava sui tracciati per filmare ogni particolare. Per essere più dettagliati aspettiamo comunque la possibilità di "infilarci nell'abitacolo" di una demo. Le ultime news sulla data di release parlano del 10 febbraio 2001. Per gli appassionati di F1 non mancano altri titoli, dallo stampo decisamente più arcade, che si affolleranno sulla scena . Per esempio *Warm Up*, di cui tutti senz'altro abbiamo già visto la pubblicità agli inizi di dicembre. Si tratta di un gioco sviluppato dalla Lankhor (che ci riprova con la massima formula), che si produce nella ricerca "alternativa" di un campionato "personalizzato". Tranne i circuiti, infatti, che saranno quelli della stagione appena trascorsa, le vetture saranno di fantasia, così come i piloti. Si segnala la particolarità (ripresa dal titolo precedente della stessa casa), di poter pilotare la macchina con il punto di vista non solo dentro l'abitacolo, ma proprio dentro il casco! Arriverà poi nel nostro vasto *paddock* anche *Williams Team Driver*, un gioco dedicato alla carriera di un pilota, che parte dalle gare in kart per poi passare alle più potenti monoposto da 1600cc, alla F3 e approdare alla massima formula, pilotando una F1. Impostato decisamente sull'arcade, questo gioco va ad aggiungersi alla folta schiera dei videogiochi dedicati alla pista, segno che il settore non conosce saturazione.

La possibilità di sfruttare le risorse di schede grafiche sempre più veloci e processori

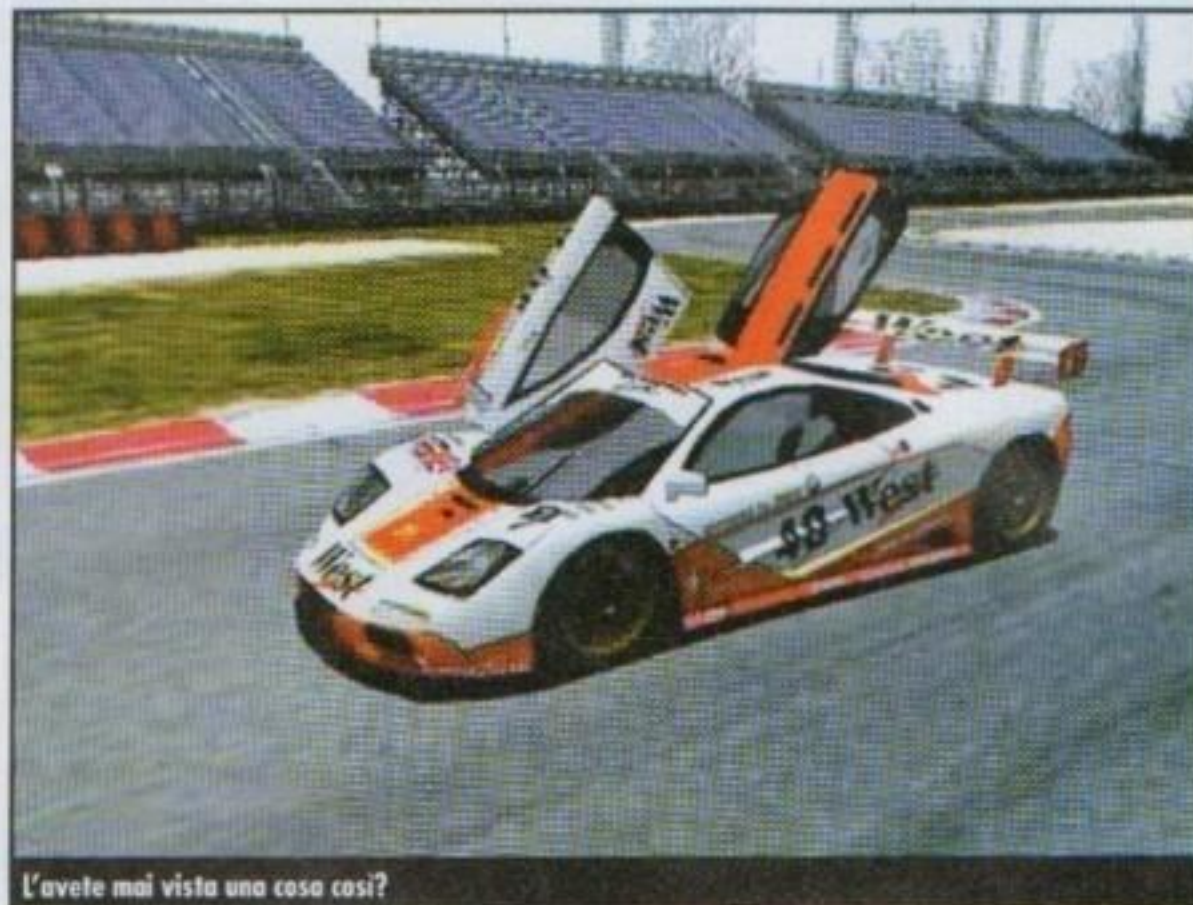
Spa. L'Eau Rouge in tutto il suo splendore.

ALLA f1!

http://www.oldgamesitalia.net/

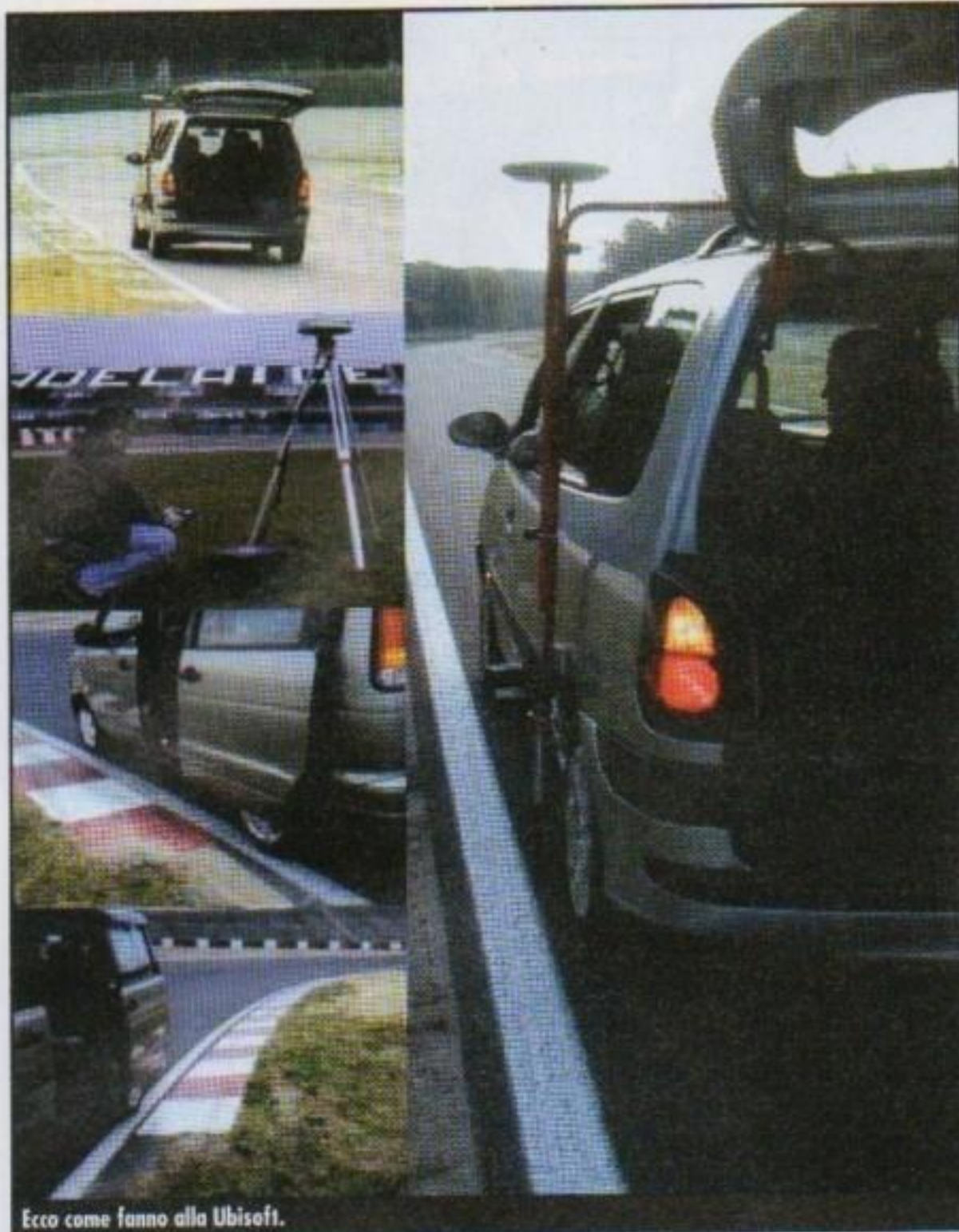
sempre più potenti rinnova inesorabilmente un genere che non può offrire di per sé radicali novità: circuito, allenamento, gara. L'interesse scatta quando il realismo del gioco punta molto in alto, anche se di per sé può essere un'operazione pericolosa: più un gioco diventa difficile, meno diventa giocabile, nel senso dell'immediatezza. Se vi è venuto in mente *Grand Prix Legends*, avete ragione. Bellissimo, estremamente simulativo ma, appunto, difficile. Ma c'è chi, tra gli appassionati, non riesce a trovare le stesse sensazioni provate con *GP Legends* in nessun altro gioco. Quando hai provato il meglio, fai fatica ad apprezzare il resto. Ed è a questo pubblico che si rivolge un titolo che approderà sugli hard disk dei piloti virtuali presumibilmente intorno a settembre. Si tratta di *World Sports Cars*, sviluppato dai gemelli West, titolari della *West Racing*, sembra poter offrire qualcosa di mai visto prima sotto tutti i punti di vista. Le vetture sono prototipi sport (della serie ISRS) e i circuiti sono otto, tra i più leggendari a livello mondiale; ma il vero balzo in avanti rispetto al già visto è nella gestione della macchina. Si parla, per esempio, di una diversa risposta alla guida dipendente dal tipo di gomma montata! La geometria delle sospensioni sarà variabile e tutto reagirà come nella realtà, visto che le piste saranno riprodotte nei minimi particolari, compresi avvallamenti, buche e imperfezioni dell'asfalto. Per esempio, la pista di Monza, potrà mostrarsi con gli alberi pieni di foglie o con i rami spogli, a seconda del periodo in cui si utilizzerà il circuito. Le macchine avranno comportamenti totalmente differenti tra loro, e vi sarà la possibilità di perdere ogni parte della carrozzeria (che in gara si coprirà di polvere, gomma bruciata e sporco) in seguito a collisioni. L'uso sconsiderato dell'acceleratore, con pattinamento insistito delle ruote, darà come risultato la foratura del pneumatico, così come il cambio "maltrattato" lascerà a piedi l'incauto pilota virtuale. Anche il fuoco andrà annoverato tra le possibili incognite di una corsa. Il lavoro ai box farà la sua parte nelle variabili del "gioco",

Monza . Fine febbraio.

e, a quanto si vocifera, sarà interamente animato.
A detta di chi l'ha provato all'E3 Expo, non si è mai visto niente di simile prima. Il punto di riferimento di questo gioco è proprio *GP Legends*, e sembra che dall'approccio da cui partano i programmatori (vogliono fornire l'esatto duplicato di ciò che succederebbe nella realtà se ognuno di noi si infilasse nell'abitacolo di una vettura sport prototipo), i risultati dipenderanno dalla nostra *reale* abilità. Si annuncia, insomma, come un titolo che sarà letteralmente rivoluzionario nella categoria.
Speriamo! Non appena avremo qualche notizia più fresca ve la "gireremo"!
Da segnalare "in avvicinamento" un nuovo capitolo della serie *Nascar Racing*, il quarto, proveniente dalla Papyrus, e sviluppato dal quel "geniaccio" che risponde al nome di David Kaemmer (*GP Legends*! E' Lui! Parli del diavolo e ne spunta la coda...)
Un'interessante *Skip Barber Racing* , della Bethesda Softworks, vedrà invece la luce

L'avete mai vista una cosa così?

attorno a marzo. Si tratta di un gioco basato su una scuola di pilotaggio realmente esistente (la Skip Barber, appunto) che accompagna il giocatore verso la piena padronanza della monoposto che, nel gioco, non arriva alla massima formula. Al momento non ci è dato di capire se l'orientamento sarà sim o arcade, ma a giudicare dalla grafica sembrerebbe che si tenda più alla seconda opzione.
In febbraio, invece, i fan di *Grand Prix 3* potranno avere la tanto sospirata *add-on* per aggiornare il campionato al 1999.
Ma le novità succulente non finiscono qui, non c'è solo la pista a offrirci piacevoli passatempi. Spero che abbiate tutti provato la demo di *Insane*, sviluppato dalla Invictus e pubblicato dalla Codemasters.
A chiunque ripeta che i giochi di guida alla lunga diventano noiosi fate provare Insane: si ricrederà.
Per il coinvolgimento, la fluidità, il realismo delle reazioni delle macchine e quello dei piloti, la bellezza dei paesaggi... pur avendo niente in comune con i classici giochi "da corsa", sviluppa il tema in maniera assolutamente originale e completa. Anche i patiti della pista troveranno qualcosa di valido in questo titolo.
Avanti dunque, popolo di piloti virtuali, infiliamoci il casco e diamoci dentro. Un nuovo millennio a tavoletta ci attende!

Speriamo...

Via! ...scansati!

Ecco come fanno alla Ubisoft.

Non viene l'acquolina in bocca al force feedback?

CONTROLLO TOTALE

Ma per quanto i giochi che si producono siano sempre più sofisticati, un elemento della "catena simulativa" è ancora in una fase delicata. Parliamo delle periferiche: i volanti, nel caso specifico. Noi, poveri appassionati di corse virtuali, abbiamo sempre guardato con amarezza, e anche con invidia, i nostri "colleghi" dedicati al volo. Loro hanno da sempre avuto le migliori possibilità di sentirsi a bordo di caccia, aerei di linea e quant'altro si sollevi da terra...

I primi joystick sono stati dedicati alle macchine volanti, e le macchine su quattro ruote hanno dovuto attendere un bel po' prima di avere periferiche degne di nota. Ma anche in questo campo il futuro ci riserva allettanti novità, anche se un po' costose. Qual è il sogno di ogni pilota virtuale? Infilarsi in un manichino di abitacolo, impugnare un volante *uguale* a quelli delle F1, mettere i piedi su pedali *uguali* a quelli delle F1 e sentirsi, grazie al *force feedback*, DAVVERO su una F1. Ebbene, cari amici di "griglia di partenza", sappiate che il nostro momento è finalmente arrivato, perché questa periferica per cui tante candele avete acceso al Patrono dei videogiocatori, C'E'! E vi dico anche come si chiama.

Frex GP Wheel. Date un'occhiata alle foto che trovate qua intorno e sbalordite! Il sistema di *force feedback* è quello collaudato della Microsoft, ma il volante è un vero volante MOMO. In alluminio e carbonio! Le leve del cambio sono in metallo e ha l'identica dimensione di quelli veri, perché E' vero. I pedali sono anch'essi in metallo. Sono regolabili a seconda di come siamo seduti davanti al computer e grazie a un sistema di molle la sensazione di resistenza al freno e all'acceleratore sono praticamente reali! Chi l'ha provato ha abbassato sensibilmente i tempi sul giro, segno che anche un buon volante conta. Per montarlo occorrono dalle tre alle sei ore, perché viene venduto in scatola di montaggio, la pedaliera pesa quattro chili e il volante un chilo e mezzo. Dopo tutti questi dati una nota "stonata": il prezzo. In dollari, ci vogliono circa seicento cocuzze per portarselo a casa. E scusate se non è poco! La qualità si paga... l'unica nostra speranza è la riscossa dell'Euro (*stiamo freschi, N.d.R.*). Chissà se arriverà mai in Italia, spero comunque di fornirvi quanto prima una recensione completa ed esauriente (vero Vincenzo?)

Rimanendo in tema di volanti "similF1" non si può ignorare anche il bellissimo *TSW GT99 Steering Wheel*, la cui "faccia" dovreste vedere qui vicino. La particolarità di questo volante è che nonostante la bellezza e l'accuratezza con cui è realizzato, NON dispone di *force feedback*. Una precisa direzione presa dal costruttore, per il quale non c'è force feedback in grado di rendere realmente... la realtà! Per cui spazio alle molle! Infatti all'interno del suddetto volante si nascondono due robuste molle che ne assicurano la resistenza adeguata ai nostri sforzi di far curvare i nostri bolidi. Curiosamente però, pur mancando una buona parte di *hardware*, questo volante arriva a costare ben più di quello citato sopra: ottocentocinquanta dollari! Pur nella difficoltà di raggiungere simili periferiche, queste novità sono comunque un segno di rinnovamento in atto. Prima che arrivi *GP4* avremo qualcosa per pilotare alla grande!

Claudio Villa

Madonna mia...

Visto?

L'abito non fa il force feedback.

I CIELI DEL PROSSIMO MILLENNIO

**Quello dei *flightsim* è un ambiente vastissimo, tanto da poter vantare una propria autonomia rispetto alla categoria dei simulatori generici.
La differenza che sussiste tra sim a carattere prettamente militare e cosiddetti *civili*, contribuisce a dare vita a una delle realtà più complesse nel panorama videoludico.**

2001 ODISSEA NELLO SPAZIO?

O tra i simulatori? Alle porte del nuovo millennio ci troviamo a dover scegliere tra una marea di titoli che promettono di venire incontro alle nostre esigenze. Disponiamo oggi di programmi che ci permettono di fare tutto, anche di far volare una lavatrice (letteralmente!), come *Flight Simulator 2000*, o con un'area di volo limitata ma dettagliatissima come *Flight Unlimited III*, oppure con modelli di volo che gli ingegneri sognavano da bambini come *Airline Simulator 2*; o ancora con una grafica da sogno come *Fly!*

Ma cosa ci attende nei prossimi anni? Cosa cambierà e cosa invece no?

Di certo grazie alle nuove tecnologie hardware potremo goderci scenari sempre più dettagliati e sempre più fedeli alla realtà: le cose infatti stanno già cambiando grazie al *Mesh Terrain*. Basta con montagne piramidali e colline da 5.000 metri! Grazie a rilevamenti satellitari e banche dati di pubblico dominio è ora possibile ricreare nei nostri mondi virtuali rilievi, golfi, vallate e montagne proprio come sono nella realtà. Questo, che era già stato tentato con *Flight Unlimited III* su scala limitata, sta diventando realtà su scala planetaria con *Flight Simulator 2000* grazie agli SDK (*Software Development Kit*) della *Microsoft* (istruzioni per fare aerei, scenari, pannelli, lavatrici...), e alla passione di tanti appassionati. Ma le cose non cambieranno di certo solo per gli scenari; infatti anche i modelli di volo arriveranno a sfiorare la perfezione. Spesso siamo stati messi davanti a simulatori con

Sempre Aces High. Nel simulatore sono implementati anche un paio di aerei dell'Asse, come l'Aermacchi C202 (nell'immagine) e il C205. (fonte: www.hitechcreations.com)

Con questo tempo conveniva andare a sciare! (fonte: www.x-plane.com)

Sorvoliamo un gruppone di B17, prima dell'attacco... sarà un massacro! (fonte: www.combatsim.com)

LA POTENZA È NULLA SENZA CONTROLLO

I simulatori di volo sono tra le applicazioni che in genere spremono maggiormente l'*hardware*.

Valgono comunque queste regole generali: il *processore* è di gran lunga la componente che viene più intensamente sfruttata dall'applicazione; segue a breve distanza la *memoria RAM* e al pari della *scheda video 3D* aiuta sicuramente averne una di ultima generazione. La scheda sonora fa da buon contorno (non vorrete mica volare senza il rombo gutturale dei motori a tenervi compagnia, vero?).

La presenza di un joystick è naturalmente di vitale importanza, e fortunatamente il mercato offre pezzi per tutti i gusti (e le tasche). Si va dal joystick più economico e con poche pretese, fino a salire verso sistemi professionali di volantini, pedaliere e manette indipendenti (si può arrivare a spendere cifre notevoli).

modelli approssimativi o addirittura azzardati (non ditemi che nessuno di voi è mai incappato in rete in un *B747-400* che vola come un *Cessna* o in un sito dove scaricare un A3XX con modello di volo dichiarato perfetto: e dove lo avrebbero preso, di grazia, il modello di volo di un aereo che ancora non vola?). Già *Airline Simulator 2* ci ha dimostrato che si può superare questo limite. Ogni singola parte dell'aereo verrà scomposta e si calcoleranno tutte le forze che sono in gioco, per poi ricomporre il tutto in un unico elemento.

MA LA RETE NON STA A GUARDARE...

La grande innovazione che ci attende nel nuovo millennio è di certo lo sviluppo del volo in rete.

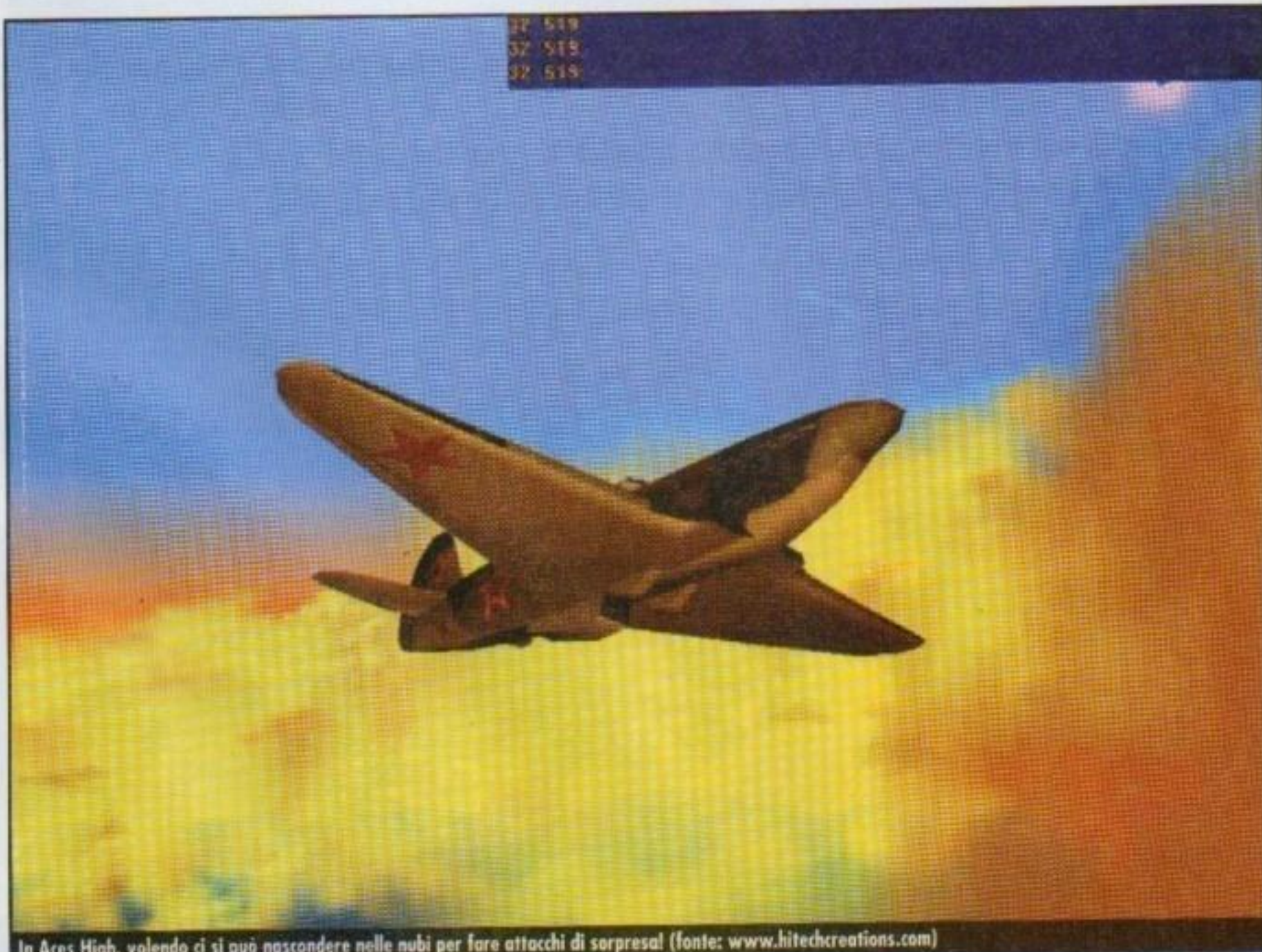
Fino a oggi siamo stati costretti a volare o da soli o con connessioni lentissime e con accesso di utenti limitato che consentivano comunicazioni tra piloti esclusivamente di tipo testuale. Quindi il pilota virtuale preferiva volare sempre da solo, con la compagnia di un'intelligenza artificiale che ovviamente aveva dei limiti e quindi il volo poteva addirittura diventare noioso perché privo di imprevisti. Ora le cose stanno cambiando e sono già nate associazioni come *IVAO* e *SATCO* che permettono di collegarsi a server dedicati e di volare sotto il controllo di *ATC* umani (già!, per fortuna per noi piloti c'è chi preferisce controllarci mentre facciamo i delinquenti per aria!), con comunicazioni tramite programmi vocali. Questo senza dubbio incrementa notevolmente il realismo perché possono essere ricreate tutte le situazioni dei voli reali, inclusi forse gli scioperi!

Come funziona? Una volta collegati a internet e avviato il simulatore ci si collega a uno dei server dedicati e tramite un add on apposito che simula un vero e proprio *trasponder* si segnala al controllore la propria presenza e la propria posizione.

Fatto questo ci si sintonizza su un canale dato dall'ATC e finalmente si potrà prendere il volo. Attualmente non tutte funzioni sono coperte: per esempio difficilmente troverete per ogni aeroporto un operatore per il *Ground*, uno per la *Tower* e uno per l'*Approach*. Ma ogni giorno queste associazioni grazie alla diffusione del volo online vedono il numero degli iscritti aumentare così che aumenterà la disponibilità di ATC e di piloti. Presto ci troveremo a volare in cieli virtuali affollatissimi, saremo costretti a entrare in circuiti d'attesa, a utilizzare SID diverse da pilota a pilota e all'arrivo troveremo persino ad attenderci la macchina del *Follow Me* pronta a guidarci al nostro parcheggio. E non dobbiamo pensare che questo sia un lusso concesso solo a *Flight Simulator*: infatti il programma che ci permette di volare sotto controllo ATC sarà ben presto compatibile con tutti i simulatori più diffusi e questo significa che ci potrà capitare di essere collegati con *Flight Simulator* e trovarci fuori dal finestrino un altro simmer collegato con *Fly!* o *Airline Simulator 2*!

QUANDO LA REALTÀ SUPERA LA FANTASIA

Ma dove andremo a finire? Esisterà un limite a tutto questo? Date le continue innovazioni che si susseguono di giorno in giorno l'unico limite a quello che sarà è di certo la nostra fantasia.

Magari potremo volare grazie a degli

In Aces High, volendo ci si può nascondere nelle nubi per fare attacchi di sorpresa! (fonte: www.hitechcreations.com)

Pannello per Flight Simulator: volo in rete davvero realistico! (fonte: www.lagoonline.com)

occhiali speciali, per realtà virtuale, che ci permetteranno di avere una visuale a 360° gradi. Un'altra idea è la possibilità di volare collegati a internet ricevendo ogni istante le informazioni del traffico reale presente in quel momento in una determinata località e aver così la possibilità di inserirsi tra i giganti dei cieli (un po' come si fa già ora con i bollettini meteo presi in tempo reale!). Altre teorie di sviluppo sono la possibilità di volare non più tramite scenari creati dall'uomo ma di collegarsi semplicemente a internet e di volare con immagini satellitari di eventi sportivi reali (provate a immaginare di sorvolare una regata in pieno svolgimento e in tempo reale, o una competizione di formula uno!).

Ma forse qui la fantasia sta già prendendo troppo piede.

Però chissà, un giorno magari tutto questo si realizzerà e verrà addirittura sorpassato. Dopo tutto dicevano anche che l'uomo non avrebbe mai potuto volare…

Aspettatevi di trovare questa strumentazione quando salirete su un vero F-16 Block 50/52! (fonte: f4c.krawall.de)

INTANTO, SUL VERSANTE "MILITARE"…

Discorso diverso per quanto riguarda i simulatori a sfondo militare: ultimamente si fa un gran parlare di come il mercato langua e del perché questo sottogenere si stia restringendo da una categoria dominante a una ristretta nicchia riservata solo a pochi appassionati.

Proviamo anche noi a dare una risposta a questo quesito che riguarda un fenomeno purtroppo constatabile da tutti.

COME ERAVAMO

Fino a uno o due anni fa il mercato era sicuramente in espansione, con sempre nuovi titoli, dal sempre maggiore realismo (*Falcon 3.0*, *Europaen Air War*, *Longbow 2*, *Jane's F15*, solo per citarne alcuni). L'apice di tutto questo si è raggiunto con *Falcon 4.0* che, come molti sapranno, ha avuto una storia abbastanza controversa, su cui ritorneremo.

LA RIVOLUZIONE DI INTERNET

La presenza e lo sfruttamento di Internet ha poi aperto le porte a nuove possibilità: all'inizio, per forza di cose, il gioco *multiplayer* costituiva solo una specie di contorno al gioco vero e proprio permettendo solo una modalità competitiva "uno contro uno" con un avversario umano; questo a causa sia della ristretta banda a disposizione per la trasmissione di dati, sia per il ristretto parco di utenti che potevano beneficiare di una connessione alla rete. Già solo questo, comunque, aumentava a dismisura il coinvolgimento, in quanto un essere umano è in grado di adottare manovre e tattiche nuove e fantasiose (cosa che il computer non era, e non è ancora, in grado di fare).

Il passo da una modalità solo competitiva a quella cooperativa (in cui i giocatori formano intere fazioni che si scontrano tra di loro e/o contro il computer) è stato molto breve e infatti giochi come *Aces High* e *Warbirds II* nacquero a provare che giocare con(tro) gli amici è molto più divertente che meramente misurare la propria abilità con un fredda e prevedibile macchina.

La sempre maggiore ampiezza di banda disponibile grazie alle nuove linee (*ISDN*, *ADSL* ecc), le tariffe telefoniche più concorrenziali (la mai troppo santificata tariffa *flat*) e il maggiore numero di utenti in possesso

Falcon 4.0, volo radente sul terreno, dopo l'attacco (il fumo nello sfondo), per evitare la rappresaglia della contraerea avversaria. Se il mio wingman non si abbassa presto, mi toccherà dare una brutta notizia ai suoi famigliari…! (fonte: f4c.krawall.de)

Il modello di volo di Mig Alley è molto convincente. Speriamo che la Rowan si ripeta con il suo imminente Battle of Britain. (fonte: www.empire-us.com)

http://www.oldgamesitalia.net/

di un accesso internet porterà sicuramente a un sempre maggiore supporto per il gioco *multiplayer* e alla nascita di sempre nuovi simulatori giocabili esclusivamente online, dove l'esperienza in solitario è ridotta unicamente al minimo indispensabile per imparare a volare.
Già oggi infatti abbiamo la possibilità di scelta tra i vari *Warbirds* (di cui è in preparazione la nuova versione 3.0), *Airwarrior 3*, *Aces High*, *Fighter Aces 2* solo per citare i più gettonati, e la decisione di non fornire un supporto *multiplayer* al gioco di nuovissima uscita *B17-II* ha suscitato per contro una vera sollevazione degli appassionati.

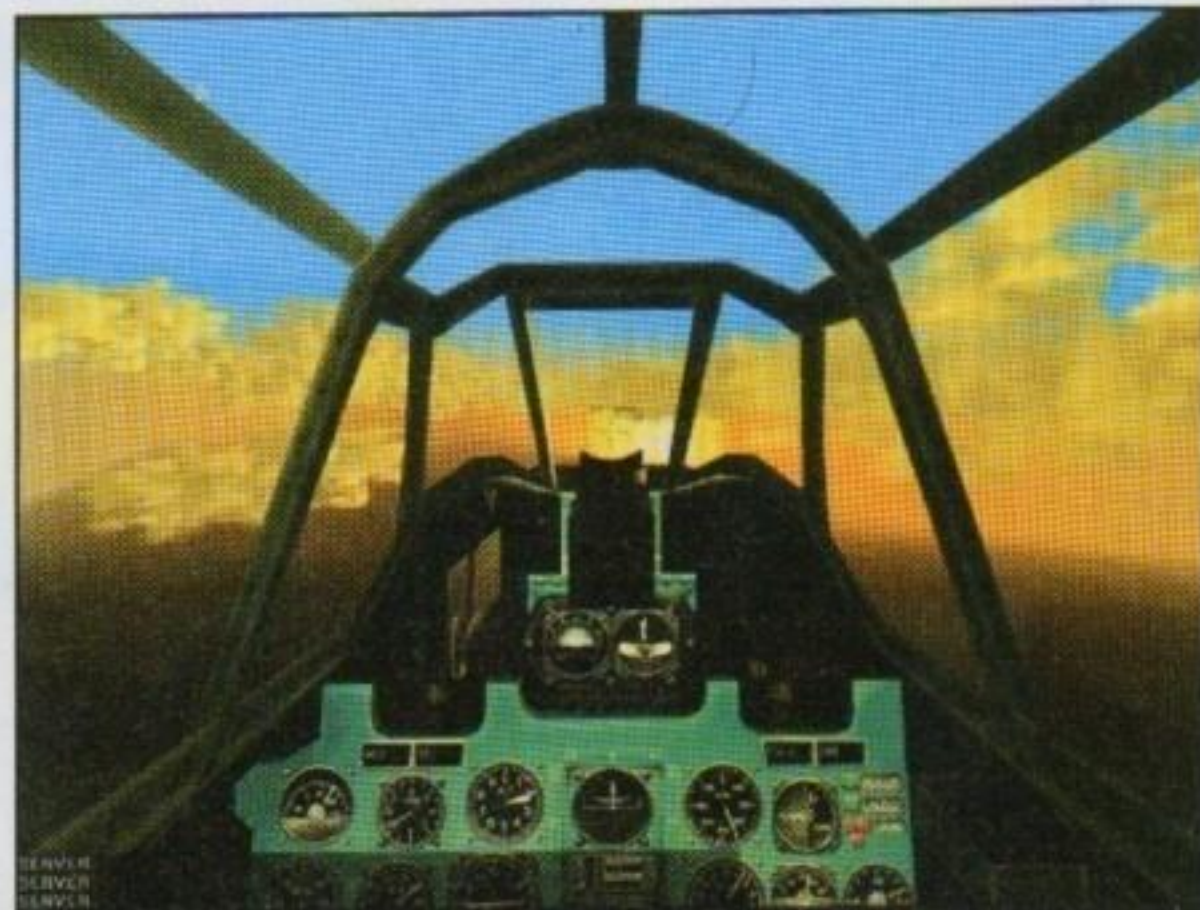
Con tutto questo sole ci vuole proprio una bella birretta ghiacciata, chissà se Fly! Simula anche questa! (fonte: www.iflytri.com)

CON COSA GIOCO OGGI?

Il mercato attuale offre quindi programmi per tutti i gusti, e il panorama è estremamente variegato: esistono simulatori di aerei a elica della prima e seconda guerra mondiale, di elicottero, sulla guerra aerea di Corea, di vari tipi di caccia e su aerei non ancora in produzione (quali l'americano F22 e l'europeo EF2000) ognuno caratterizzato da un proprio grado di realismo. Non mancano certo i titoli in produzione quali *Battle of Britain*, *Flanker 2.5*, un nuovo *EF2000*, *WB III*, ecc.

LO STATO DELL'ARTE, FALCON 4.0

Vista la vastissima scelta attuale e futura si potrebbe pensare che il mercato sia piuttosto prospero; purtroppo la situazione attuale non è delle migliori, e quella futura non è destinata sicuramente a migliorare.
Attualmente, nel campo della guerra aerea odierna (che surclassa ampiamente le altre nel campo della complessità e vastità di mezzi da simulare), il re incontrastato del settore è sicuramente *Falcon 4.0* della *Microprose* sebbene sia uscito ormai da più di due anni.
Questo perché il progetto, nel tentativo di ricreare fedelmente tutti (o quasi) gli aspetti della guerra aerea moderna, ha richiesto un impegno di sviluppo maggiore di quello realmente sostenibile e la conseguenza fu la pubblicazione di un prodotto che nella versione 1.0 si presentava pressoché ingiocabile tale era la collezione di *bug*.
Naturalmente vennero preparate delle *patch*, ma il suo destino era segnato: dopo un anno dalla sua uscita il distributore, la *Hasbro*, ne interruppe il supporto e ulteriori sviluppi. Il fatto incontestabile è e rimane che il realismo in un gioco costa! Questo a causa di tre principali problemi di difficile o impossibile soluzione: i normali costi di sviluppo sono esorbitanti sia in termini di tempo che di soldi, se paragonati ad altri giochi; inoltre è inevitabile una lunga fase di *playtest* per epurare il codice dalle imperfezioni presenti per forza di cose all'interno di un programma composto da milioni di righe di codice; le richieste hardware sono difficili da soddisfare senza un computer ultrapompato; e in ultima analisi il fatto che, in fin dei conti, i cosiddetti sumulatori *hardcore* rappresentano sempre un mercato di nicchia che non può certo vantare vendite alla *Tomb Raider*.
Il primo problema esposto poco sopra è inevitabile: maggiore realismo comporta maggiore complessità e quindi tempi di lavorazione più lunghi. Senza contare poi che accanto alla minoranza di veri appassionati ci sono moltissimi utenti scoraggiati dalla necessità di studiare corposi manuali per la sopravvivenza nel campo di battaglia virtuale. A questo si può ovviare variando il livello di difficoltà (e tutti i simulatori lo con-

Flanker 2.5 promette un modello di volo maniacale, un realismo senza compromessi e una campagna dinamica: tutto quello che un appassionato può desiderare da un sim! (fonte: www.flanker2.com)

Romantico tramonto fuori dal cockpit (virtuale) di uno Zero nei cieli di Aces High. Tutti gli indicatori e le lancette sono attive e funzionati. (fonte: www.hitechcreations.com)

Bellino questo Atr 42! ...ne comprerò uno da giardino! (fonte: www.magiweb.com/airdolomitivirtual)

Ma davvero ci avevano assegnato un livello di 45.000 piedi? (fonte: www.x-plane.com)

sentono), ma allora la domanda da porsi diventa "È conveniente spendere tempo e risorse per un gioco ultra-realistico quando questa modalità non verrà sfruttata che da una ristretta percentuale degli acquirenti?". Diventa molto più conveniente quindi diminuire il grado di realismo raggiungibile dal gioco, e infatti è quello che (purtroppo) sta succedendo al giorno d'oggi: molti simulatori in programmazione sono stati o cancellati (*Jane's A-10* tanto per fare un esempio) oppure impostati su un lato molto più arcade (*Aces High*, il nuovo *EF2000*, *Jane's F-18*, *Jetfighter 4*...).

Per quanto riguarda le richieste hardware, il *tech push* imperante nel campo dei computer ci viene in aiuto raddoppiando la potenza dei processori ogni sei mesi.

È comunque interessante notare il fatto che la maggiore potenza di calcolo è sempre più sfruttata per offrire una grafica spettacolare invece che modelli di volo fedeli o una intelligenza artificiale sofisticata e questo ci riporta al punto precedente: è più semplice implementare una grafica spettacolare che non modelli di volo avanzati.

Nemmeno per l'ultimo punto si può fare molto, se non abbattere i costi sfruttando la distribuzione via Internet. Finché gli appassionati del realismo all'ultima goccia non costituiranno una percentuale significativa degli utenti non potremo purtroppo sperare in grossi investimenti nel settore.

IN CONCLUSIONE...

Semplicemente quindi il mercato simulatori militari hardcore non rappresenta un business sufficiente, se rapportato ai costi di produzione: quando questi sono troppo alti (alto realismo), oppure non sono ammortizzati dalle vendite (flop commerciale del prodotto e relativo insuccesso di marketing) il progetto è inevitabilmente destinato a fallire. A questo si cerca di sopperire da un lato aumentando il parco degli utenti abbassando il realismo e migliorando la grafica, dall'altro sviluppando simulatori giocabili solo online che hanno il pregio si essere praticamente immuni alla pirateria, di essere facilmente espandibili (essendo il codice scaricato esclusivamente dalla rete), e di avere costi di distribuzione praticamente irrisori se non addirittura nulli.

Concludendo, per il prossimo futuro non aspettiamoci quindi una valanga di simulatori con modello di volo da fare invidia alla realtà però, forse, possiamo ancora sperare in *Flaker 2.5*...

Andrea Ghelardi & Francesco Gola

Proprio niente male queste texture del mondo di Fly! (fonte: www.iflytri.com)

I LINK DA MEMORIZZARE

- *www.combatsim.com*
  Uno dei siti più seguiti su tutto ciò che riguarda i giochi a tema militare.
- *www.warbirds.com*
  www.hitechcreations.com
  Due siti di simulatori di volo sviluppati esclusivamente per il gioco online.
- *www.pvi.it*
  Il sito dell'associazione Piloti Virtuali Italiani che permette di mettersi in contatto con altri simmer e condividere la stessa passione, informazioni e una marea di files per i vostri simulatori preferiti: impedibile!
- *www.flightsim.com*
  Chi non lo conosce alzi la mano... non vedo mani alzate! La mecca dei files freeware e non per i vostri simulatori!
- *www.simvolo.com*
  Il maggior portale italiano per simulatori civili e militari. Files, news e tanto altro ancora!
- *it.comp.giochi.simulatori.volo*
  Non è un sito ma il newsgroup italiano più famoso e frequentato dedicato in particolar modo alle simulazioni di volo!
- *www.gal.geonet.it*
  www.magiweb.com/airbrixia
  www.magiweb.com/airdolomitivirtual
  Siti di tre ottime compagniee aeree virtuali italiane... sono rispettivamente la Gramegna Airlines, AirBrixia e Air Dolomiti Virtual.
- *www.x-plane.com*
  Un simulatore di volo poco diffuso ma veramente ottimo, provare per credere!
- *www.virtualisoftware.com*
  Per avere tutte le informazioni sul grande Airline Simulator 2!
- *www.ivao.org*
  www.satco.org
  Le due famose associazioni che permettono di volare sotto controllo ATC.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GDR FUTURE

Fino a oggi con i giochi di ruolo abbiamo esplorato mondi bizzarri, affrontato mostri insulsi, rubato qualche cuore e alcune tonnellate di monete d'oro. Ma in futuro questo genere di videogiochi potrebbe espandere sempre di più le sue possibilità, fino a diventare una forma d'evasione legale dalla realtà quotidiana. Per saperne di più seguite PCZeta nei meandri di questo viaggio fra i labirintici cunicoli dei futuri possibili e impossibili, statistiche permettendo.

Giochi di ruolo, Gdr, Rpg, chiamateli come volete, ma dietro alle vostre parole rimarrà sempre un arcano dubbio: cos'è in realtà un gioco di ruolo? Vorremmo saperlo anche noi. Non che ci manchi l'esperienza nel settore, anzi, sono anni che alterniamo le nostre stanche giornate fra i classici tavoli ricoperti di panini, birre, dadi e regolamenti assortiti, e i monitor di computer con hard disk straripanti di spade, hobgoblin, avatar e quant'altro. E' proprio questa conoscenza della materia che ci rende perplessi sulla sua identità, specie per quanto riguarda il mondo dei videogiochi... Ci sono troppe scuole di pensiero, troppi ideologi del Cgdr (Computer GdR) in lotta fra di loro. In definitiva ci sono troppi giochi di ruolo diversi che si devono spartire una misera definizione. Ci sono quindi coloro che asseriscono che basta una manciata di statistiche per rendere un banale videogame un GdR, perché "si fa crescere il proprio personaggio nel ruolo che interpreta". Il mio ex professore d'italiano a questo punto affermerebbe che i promessi sposi erano un GdR, vista l'evoluzione di Renzo nel romanzo. Altri sostengono che sia il "party" calato in un mondo esplorabile e interattivo a definire il genere. "No Martini, no GdR", di conseguenza, per la proprietà transitiva. C'è poi chi dice che sia il mettersi nei panni di qualcun altro per interpretare il suo ruolo, a caratterizzare questo tipo di videogame. Etimologicamente ci sentiremmo anche di dare ragione a quest'ultima opinione, tuttavia, a conti fatti, non si può andare da un bambino e dirgli che il suo tanto amato *Baldur's Gate 2* non è un gioco di ruolo perché si controllano troppi personaggi alla volta e lui non si cala in nessun ruolo. Sarebbe decisamente scortese e poco poetico, dannazione. Allora facciamo i buonisti, anche se non va più di moda, e diciamo che ogni scuola di pensiero ha ragione e torto allo stesso tempo, e che il gdr perfetto non può che nascere dalla sapiente miscela di tutti gli elementi sopra citati e una fantasia illimitata. Un giorno probabilmente questa chimera prenderà forma, ma quando? E soprattutto quando il gioco di ruolo definitivo verrà alla luce saremo in grado di riconoscerlo come tale? La risposta è racchiusa fra i petali del tempo (come l'incantesimo di Slayers), e proprio per questo abbiamo deciso, cesoie alla mano, di sfoltire un po' l'oscuro boschetto dell'avvenire. Ma procediamo con ordine: mi sembra giusto iniziare un'"Odissea 2001 nel GdR" dal 2001, per l'appunto.

Ecco alcuni modelli di animali in studio per *UWO*. Fare i Tamer sarà decisamente soddisfacente questa volta!

FUTURO PROSSIMO

Di rivoluzioni non sembrano essercene poi troppe in serbo per i prossimi mesi. Scossoni al genere del calibro di *Ultima 7*, *Ultima Online* e *Baldur's Gate* non sono da tutti i giorni, tuttavia il settore è quanto mai prolifico e i successi di vendita ottenuti dai più blasonati GdR degli ultimi anni hanno fatto sì che molte software house mettessero in cantiere il progetto di un gioco di ruolo. Sono tuttavia le oramai storiche etichette del settore ad avere ancora una volta tutti gli occhi puntati addosso ed è naturale d'altra parte che si guardi a titoli interessantissimi come *Neverwinter Nights*, della Bioware/Black Isle che già da svariati mesi sta facendo metabolizzare ai fan dei GdR ettolitri di saliva. Proprio *NWN* è il gioco che potrebbe far compiere il

La grafica di *Project Entropia* non fa certo prevedere che il costo del gioco sia zero!

Chissà quanti giochi si avvarranno in seguito dello spettacolare motore 3D di *NWN*.

Arcanum si contenderà il titolo di miglior GdR single player del prossimo anno.

Finalmente potremo vedere le epiche gesta dei nostri eroi in tutte le angolature che vogliamo.

Ultima Worlds Online utilizzerà un motore grafico mutuato in buona parte da quello di *U9*.

passo avanti più significativo al genere, rendendolo popolare quasi quanto quello degli sparatutto 3D. Non è certo il motore grafico all'avanguardia, destinato a soppiantare definitivamente l'oramai inflazionato Infinity (usato in *Baldur's Gate*, *Planescape: Torment*, *Icewind Dale*, *Baldur's 2*...) a rappresentare la maggiore novità, bensì la presunta duttilità del gioco. Non solo si potrà giocare l'avventura programmata dagli sviluppatori di *NWN*, ma si avrà a disposizione anche un kit di editor in grado di permettere a chiunque sia dotato di pazienza e ambizione, di sviluppare intere nuove mappe, nuove situazioni ma soprattutto nuove storie giocabili sia in single sia in multiplayer. Va da sé che su internet si vedranno ben presto fiorire i siti di "mod" per *NWN*, così come succede tutt'ora per *Quake3*. Inoltre sarà possibile giocare in multiplayer ricoprendo il ruolo del "master" in tempo reale, così come facevamo nella controparte cartacea di *AD&D*. Certo, tutti questi annunci fanno parte di campagne promozionali che spesso si discostano dalla realtà, basti pensare alla delusione della modalità *story teller* di *Vampire*, ma quelli della Bioware ci hanno abituato bene, mantenendo sempre le promesse fatte, quindi non possiamo che sperare che tutto vada per il verso giusto. Riscoprire la figura del master in un contesto di gioco multiplayer sarebbe il primo passo per riavvicinare il mondo dei CGdR a quello dei GdR tradizionali. Questo, per un gioco che punta a essere la perfetta traduzione digitale del sistema di gioco di *AD&D*, è senza ombra di dubbio essenziale. Ci sono però alcuni GdR che hanno obiettivi diversi e tentano addirittura di superare le limitazioni dei giochi cartacei per sfruttare appieno le possibilità offerte dai moderni computer. E' il caso questo della gran parte dei GdR *online only* che nel corso del prossimo anno potranno contare sull'uscita di titoli di prim'ordine. Ovviamente il titolo più atteso sarà *Ultima Worlds Online*, niente meno che il secondo capitolo della serie, che porterà il geniale concept di *UO* nella terza dimensione, vantando una grafica di prim'ordine e delle novità tutte da scoprire. Per quello che abbiamo potuto vedere dai primi filmati rilasciati dalla Origin, sembra che le novità riguarderanno più l'estetica del gioco che non la sua sostanza vera e propria. Forse l'abbandono di Lord British ha lasciato un vuoto di idee difficilmente colmabile. Proprio Richard Garriot comunque, poco prima di lasciare l'Origin, ci raccontava di rivoluzionari progetti per futuri giochi di ruolo online... speriamo di rivederlo presto in azione in una software house nuova di zecca! Dietro ai titoli ruolistici più attesi

COMING SOON

WIZARDRY 8 Darà seguito ad una delle prime saghe di Crpg di tutti i tempi, rimasta nel dimenticatoio per tanti anni. Ottime le aspettative per questo videogioco, che dovrebbe vantare un'ottima grafica 3D, ed una caratterizzazione psicologica dei personaggi di primo rilievo. Dovrebbe uscire fra pochi mesi.

ANARCHY ONLINE Uscirà presto dalla fase di beta testing per diventare auspicabilmente il primo "massive multiplayer online role playing game" (MMORPG, termine oramai diffusissimo su internet... a che livelli siamo?) ad ambientazione futuristica di una certa caratura. L'ambientazione fuori dal comune unita ad una buona grafica ne faranno uno dei rivali più agguerriti di *UWO*.

FALLOUT TACTICS Dovrebbe riprendere la riuscitissima ambientazione post nucleare dei primi due capitoli della serie, ed usarla per ambientarci un videogame a metà fra lo strategico e l'rpg. Il titolo lascia sperare che si sia ripreso qualcosa anche dal meraviglioso *Final Fantasy Tactics* per PSX... vedremo!

POOL OF RADIANCE 2 Se ne è parlato approfonditamente sul numero scorso di PCZeta, ma vogliamo comunque citare nuovamente il ritorno di un'altra saga gloriosa del passato.

PROJECT ENTROPIA Interessante MMORPG che permetterà ai giocatori di colonizzare il mondo tridimensionale chiamato Calypso. Interessante soprattutto il previsto costo iniziale del gioco e della sottoscrizione allo stesso: zero.

FINAL FANTASY 9 I possessori di PC amanti del GdR giapponesi non possono che aspettare con ansia la trasposizione di questo titolone per la PSX. *Icewind Dale: Heart of Winter* – L'espansione del miglior *Action RPG* del 2000 potrebbe essere un più che dignitoso canto del cigno per l'Infinity Engine.

ARCANUM Uno dei GdR *single player* più interessanti del prossimo anno. Ambientato in un mondo in bilico fra le antiche credenze magiche e le nuove conoscenze tecnologiche, questo titolo potrebbe essere il degno successore della saga di Fallout, in quanto a profondità di gioco. Da tenere decisamente d'occhio.

DARK AGE OF CAMELOT Nell'estate del 2001 dovrebbe uscire questo nuovo MMORPG che metterà a disposizione dei giocatori la terra di Re Artù e del Mago Merlino. Vedremo se questo *Dark Age* sarà in grado di affiancare alla suggestiva ambientazione un sistema di gioco adeguato.

EVIL ISLANDS Mix di strategia e GdR in sviluppo negli studi della Russa Nival Interactive. La buona grafica, unita ad alcune idee originali, potrebbero fare di questo videogame un temibile outsider.

Wizardry 8 potrebbe essere uno dei migliori GdR in soggettiva di tutti i tempi.

http://www.oldgamesitalia.net/

Anarchy Online sarà immerso in un mondo cyberpunk

della stagione troviamo anche tanti altri progetti più che interessanti che sono elencati nel box apposito all'interno di questo speciale. Il genere sembra comunque ancora vivere una sua fase adolescenziale, dove molti tentano di percorrere strade diverse per offrire la soluzione migliore. Questo periodo di conseguenza ci piace molto, visto che permette di mettere in mostra la creatività dei vari team di sviluppo e di lasciare in eredità al futuro molte cose positive e negative (che andranno in seguito evitate).

BEYOND GIOVE

Fin qui s'è parlato di ciò che possiamo realmente attenderci nei prossimi mesi... ma poi? Fare previsioni è azzardato, e pur essendo persone decisamente al di fuori del comune, anche noi redattori di PCZeta abbiamo dei limiti e non possiamo leggere nel futuro (altrimenti credo che ci ruberemmo a vicenda il Jackpot del superenalotto ogni settimana). Alcune tendenze sono però state delineate ed è facile pensare a quali conseguenze porteranno. Se il gioco in rete sembra ormai diventato obbligatorio in qualsiasi nuova produzione, bisogna anche vedere come sarà utilizzato. In base a questo credo che in un futuro non avrà più senso parlare di giochi *single player* e *multiplayer*, ma di giochi per il multiplayer *massive* e *privati*.

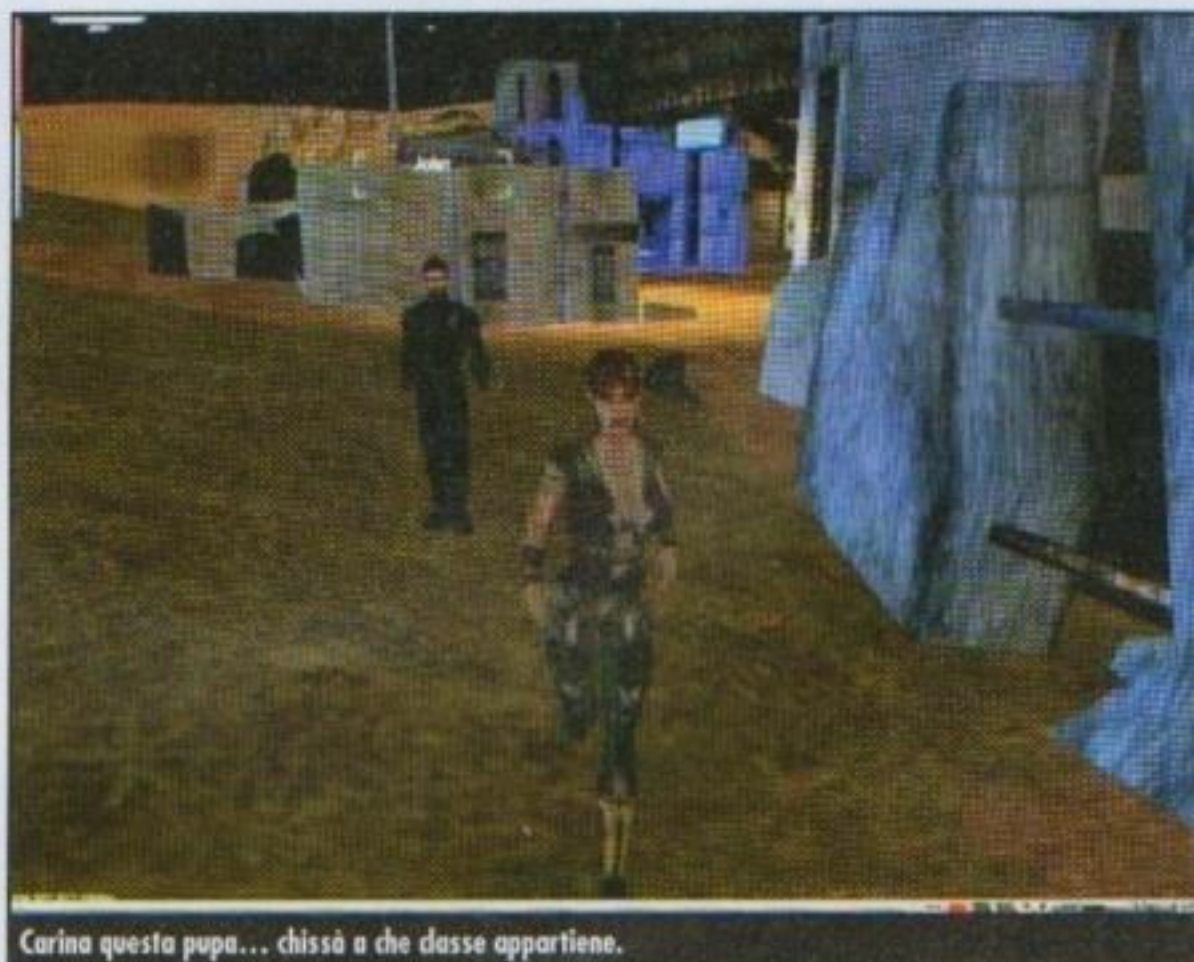
I giochi della prima categoria si limiteranno a creare un mondo con le sue leggi e i suoi meccanismi, per lasciare poi ai giocatori il compito di animarlo, magari incoraggiandoli anche a immedesimarsi di più nel ruolo virtuale (non fa mai piacere entrare in una gilda dei ladri e ritrovarsi nel bel mezzo di un dialogo sul seno di Britney Spears). In questi GdR, che seguiranno la via tracciata da *Ultima Online*, la figura del master sarà simile più a quella del giudice che non a quella del narratore. Il grande vantaggio di questa tecnica è che sarà possibile dare vita ad avventure diversissime e dipendenti dai giocatori stessi. Inoltre la libertà di azione in questi casi sarà infinita.

Dall'altra parte i giochi "multiplayer privati", sulla falsariga di quello che dovrebbe essere *NWN*, presenteranno avventure in parte già scritte e programmate in favore di party di giocatori *online* smaniosi di affrontarle. Il lavoro del Master in questo caso tornerà a essere quello del fine sceneggiatore più che quello dell'amministratore di condominio. Il più grande vantaggio di questa via risiede nella certezza di creare una storia veramente intrigante e dove nessun fan di Britney Spears può rovinare l'atmosfera da un momento all'altro.

In entrambi i casi, grandissimi vantaggi arriveranno dall'evoluzione tecnologica. Immaginate un futuro dove i computer siano in grado di mandare e ricevere segnali direttamente dal nostro sistema nervoso (qualcuno ha per caso visto *ExistenZ*?). Finito il nostro lavoro quotidiano potremo rilassarci con il nostro ultimo gioco di ruolo, entrando nei panni di un Mago cialtrone. Quei panni li vedremo proprio sulla nostra pelle e probabilmente saremo in grado di avvertire anche il loro puzzo. Noi saremo lì, sul posto, avremo accesso ad altre vite dove poter fare tutto quello che per un motivo o per l'altro è meglio evitare di fare nella vita reale.

Lo scopo dei giochi di ruolo attuali forse è proprio quello di pilotarci, passo dopo passo, verso questa terra promessa del divertimento, e se già molti di voi, giocando a *Ultima Online*, hanno per interi mesi snobbato la loro vita reale, forse questo futuro non è nemmeno così remoto.

Flavio Muci

Ecco un'artwork creato dai programmatori di *NWN*.

Carina questa pupa... chissà a che classe appartiene.

VIDEO GAME
PC
MAC
PSX
DC
N64
GB
www.videogame.it
"il portale dove trovi tutto, ma proprio tutto, sul mondo dei videogames!"
next game
LA RIVISTA ONLINE DI VIDEOGIOCHI
NGI
A PLACE TO PLAY
SHOP GAME
mondo GAME
KIDS GAME
LEADER
www.anvi.it
www.nextgame.it
www.ngi.it
www.shopgame.it
www.mondogame.it
www.kidsgame.it
www.leaderspa.it

GENERAZIONE DI FENOMENI

In principio fu *Wolfenstein 3D*. Correva l'anno 1991, e i due eccellenti fondatori della iD software riuscirono a tirare fuori dal cilindro un concept di gioco che non si era mai visto: la visuale in prima persona. Dieci anni dopo, il futuro appare ben più complesso...

Per la verità c'erano già stati dei tentativi di portare il giocatore nei panni di un alter ego digitale, in particolar modo con i giochi di guida. Ma nessuno si era mai sognato di produrre un titolo in cui, consci solo della forma della nostra mano destra e delle armi impugnate, dovevamo sparare a destra e a manca facendo incetta di militari nazisti armati di tutto punto. Era nato un genere, quello degli FPS, che nel corso degli anni subirà evoluzioni che lo porteranno a suddividersi in quattro filoni principali. Prima però un po' di storia.

IL MITO 3DFX.

Che il genere degli FPS sia il più amato dai consumatori pare ormai appurato: infatti è proprio esso che riesce ad avvicinarsi in maniera davvero coinvolgente al concetto di *realtà virtuale*. L'obbiettivo di far provare al giocatore emozioni che possono potenzialmente essere vissute nel mondo reale, ovviamente, è in relazione diretta col dettaglio grafico: tanto maggiore sarà la fedeltà con cui viene riprodotto l'universo che ci circonda, tanto più il progetto risulterà appagante. Da questo punto di vista sono stati proprio gli shooter tridimensionali a spingere maggiormente il mercato dei produttori hardware verso la creazione di acceleratori dedicati al gioco. Nel 1997 faceva la sua comparsa una scheda rivoluzionaria, la Voodoo 1, sulla quale si accese un infuocato dibattito: difatti molti erano perplessi sulla fattiva convenienza di installarne una sulla propria *motherboard*. Oggigiorno tali polemiche sono state abbandonate e stiamo

http://www.oldgamesitalia.net/

assistendo all'apogeo delle schede grafiche di quarta generazione: è oramai appurato che un PC privo di queste deve mettere da parte qualsiasi velleità videoludica. Le innovative soluzioni proposte da 3dfx, nVidia e ATI risultano essere gli unici mezzi per poter godere appieno delle mirabilie grafiche offerte dai moderni titoli. Uno sparatutto in prima persona, difatti, gioca molte delle sue carte sotto l'aspetto prettamente estetico. In questo senso il genere rappresenta la massima espressione videoludica: nessun'altra tipologia di gioco può vantare gli effetti che si celano dietro agli *shooter* di successo. L'esasperata corsa al perfezionamento grafico evidenzia tuttavia il rovescio della medaglia: il vocabolo *ottimizzazione* è stato definitivamente eliminato dal dizionario dei designer, che si affidano a sistemi sempre più potenti non considerando coloro che non possiedono macchine super competitive; inoltre troppe volte abbiamo assistito a titoli che, mascherati da un impianto grafico eccezionale, risultavano relativamente piatti e privi di idee degne di nota (come *Unreal*).

FUTURO INCERTO.

A prima vista possono apparire limitati i campi in cui possono essere mossi nuovi passi. Molte sono state le strade battute dalle varie software house nel corso degli anni, diversi i risultati a cui si è giunti: tuttavia c'è ancora molto su cui si può lavorare. Non mancano in questo senso opinioni divergenti: da una parte troviamo la filosofia "Carmackiana" del *multiplayer* a tutti i costi, dall'altra quella diametralmente opposta del collega Romero, il quale ha asserito per di più di non credere nei giochi in terza persona. "*Il genere non mi piace molto, e ci sono già molti sviluppatori impegnati in titoli di questo tipo. Voglio creare giochi che siano davvero immersivi, e la visuale in prima persona è il modo migliore per farlo. Per quanto riguarda il futuro degli FPS, ci sono davvero molte direzioni in cui applicarsi, e molti ibridi da sviluppare.* Daikatana *è un mix tra un'avventura e un FPS, ma puoi anche creare uno shooter con forti elementi di giochi di ruolo. Con ciò intendo dire che si deve plasmare fondamentalmente un RPG in prima persona, e questa è una cosa davvero dura da fare. Per quanto concerne il multiplayer, non credo che sia una buona idea dar vita a titoli basati esclusivamente su di esso. È importante, ma il gioco in singolo resta il mio obbiettivo primario*". Infatti il vincitore del premio BAFTA 2000 quale migliore produzione per PC è stato proprio *Deus Ex*, monco della sezione in multiutenza.

GIULIETTA & ROMERO (PER TACER DEL CARMAK)

John Carmack nasce 28 anni fa in Texas. Nel 1990 fonda la Id software; al suo fianco siede il co-fondatore John Romero. Nel 1991 esce il loro primo gioco: si tratta di *Commander Keen*, un arcade in terza persona, che riscuote un buon successo. Nello stesso anno arriva il boom con *Wolfenstein 3D*. L'enorme consenso di pubblico riscosso porta il dinamico duo alla ribalta nel 1993 con *Doom*. Inutile dire che anche questo episodio miete proseliti, e spiana la strada al successore *Doom 2*, risalente al 1994. La verve creativa dei programmer statunitensi non conosce un attimo di tregua, e così viene annunciato *Quake*, la cui uscita è prevista per il 1995. Ma i ritmi di lavoro forsennati imposti da Carmack non piacciono al carismatico Romero, e in tal modo iniziano a crearsi tra i due divergenze sempre maggiori, che portano, nel maggio '96, al licenziamento dell'eclettico John (*secondo me Romero passa troppo tempo in irc. Dovrebbe lavorare di più*). Proprio in quell'anno esce il "terremoto", ottimizzato per la nuova architettura dei processori Pentium, che stupisce per qualità grafica. Tuttavia presenta alcune evidenti carenze, soprattutto per quant0o concerne il danno inflitto dalle armi. Nel 1997 è tra i primi (se non il primo) titolo a sfregiarsi dell'accelerazione 3d, grazie all'impetuoso arrivo della 3dfx. Nel 1998 esce finalmente il seguito di *Quake* e riscuote, come da previsioni, un successo planetario. L'engine viene licenziato a numerose software house (Raven, Interplay, Sierra, G.o.D.), e l'apparato multiplayer cattura migliaia di aficionados. Del 1999 è *Quake III Arena*, l'ambiziosissimo titolo che esclude la sezione in singolo in favore del multi più spiccato. Numerosi riconoscimenti sono stati accreditati a questo burbanzoso motore grafico, che la Id ha già concesso in licenza alla "sorella" Raven (*Star Trek Voyager: Elite Force*), alla Gathering Of Developers (*Heavy Metal F.A.K.K.*) e alla Xatrix. Un pezzo di Italia nel cuore di John: la Ferrari. Il talentoso ingegnere possiede una collezione davvero notevole di vetture che sfoggiano sul cofano il cavallino rampante, che, tra l'altro, ha avuto anche il coraggio di mettere in palio giocando a *Quake*. C'è una frase che Carmack ama ripetere: *Se non te ne frega niente di avere qualcosa di tuo da dire, la gente non dovrebbe considerarti*. Oggi ricopre il ruolo di cofondatore, presidente e designer capo all'interno della Id.

L'ANNOSA QUESTIONE DEL MULTIPLAYER.

La teoria "Romeriana", lo abbiamo appurato, condanna apertamente i recenti sforzi di casa id. I fatti sembrano dare ragione al 29enne texano: il gioco più apprezzato della *Gaming Zone* di Microsoft, *Rogue Spear*, vanta la non miracolosa cifra di 3.000 utenti collegati mediamente; a poco sono serviti gli abbattimenti dei costi telefonici in Europa, la colpa non è del resto imputabile esclusivamente alle basse velocità di connessione del Vecchio Continente: pure negli Stati Uniti, in cui notoriamente non vi sono problemi a riguardo, tali titoli stentano a prendere piede. Siffatti dati sono decisamente eloquenti, e sembrano biasimare l'immodesto progetto di Carmack. Se da un parte è pur vero che *Unreal Tournament* e *Quake Arena* ostentano con una certa soddisfazione decine di clan sparsi per tutto il mondo, dall'altra è altresì giusto sottolineare come questi siano sostanzialmente diversi dalle "comunità". I primi, in genere, sono piccoli gruppi di persone in cui si sviluppa un elevato grado di cameratismo; la LAN è la rete in cui essi sono soliti formarsi. Le seconde, da par loro, sono insiemi di più vaste dimensioni, in cui non necessariamente i giocatori sono uniti e concordi sul da farsi, e che trovano il loro più congeniale terreno proprio nella rete mondiale, internet. Comunità sono quelle createsi attorno a titoli particolarmente blasonati quali *Ultima On Line* e *Diablo II*, ma non certo nei confronti degli *shooter* in prima persona.

WE'RE GONNA PLAY THE GAME OF THE PLAYSTATION ALL DAY...

Di certo qualcuno se la prenderà vedendo il nome della console di casa Sony comparire nel titolo di questa sezione. Non possiamo biasimarlo, essendo PCZeta una rivista che si occupa di intrattenimento per PC, ma ci par giusto analizzare la situazione in un mercato che sta entrando sempre più in diretta competizione con quello per computer. I tentativi di trasportare un FPS su console non

http://www.oldgamesitalia.net/

sono certo nuovi: tra i primi *Wolf3D* per Super Nintendo. Oggi tutti i maggiori titoli per PC sono accompagnati dalla loro controparte per console: le attuali potenzialità di Dreamcast, PlayStation 2 e, in futuro, X-Box consentono di ottenere risultati simili a quelli raggiunti dai moderni sistemi.
Ciononostante, secondo noi, gli FPS per console non avranno vita facile, specialmente ora che tutti sfruttano il cosiddetto *freelock*, ossia la combinazione tastiera/mouse, quale principale sistema di controllo. Sembrano essere più sensati quei progetti nati direttamente per console (come *Turok* e *Goldeneye 007*, entrambi per N64), che devono forzatamente tenere in considerazione una serie di variabili quali l'utilizzo di un joypad, la relativa maggiore distanza dallo schermo e le più importanti dimensioni di quest'ultimo.

ERAVAMO QUATTRO AMICI AL BAR, CON LA VOGLIA DI CAMBIARE IL MONDO.

Essenzialmente, come dicevamo, l'idea originaria di Romero si è evoluta, suddividendosi in quattro categorie, che senza dubbio ci accompagneranno nel futuro e che possiamo distinguere, seppur per sommi capi, nella seguente maniera:

1. FPS "puri". Questo filone rappresenta la naturale evoluzione del concetto originale di *Wolf3D*, in cui, sostanzialmente, il compito del giocatore è quello di eliminare fisicamente tutto ciò che si muove. Scarsa è quindi l'interazione col mondo che lo circonda, massima invece la frenesia che accompagna ogni partita. Si tratta di titoli che lasciano da parte ogni tipo di tatticismo in favore dell'immediatezza più diretta. Il livello grafico, ineguagliabile da qualsiasi altro genere, rimane, ad anni di distanza, il maggior punto di forza degli FPS.

2. Thinker Shooter. In questa tipologia sarà chiamata in causa anche una parte (che può essere più o meno consistente) della materia grigia del giocatore. Le avventure in prima persona possono essere considerate come il complemento ideale degli shooter "puri". Inizialmente questo genere ha stentato a decollare, ma sembra essere a tutt'oggi il più apprezzato dal pubblico, complici anche le affermazioni di due titoli del calibro di *Half-Life* e *Deus Ex*. La sceneggiatura e il coinvolgimento offerti al giocatore restano gli assi nella manica di questo tipo di giochi.

3. Strategici. Questi titoli snaturano nella maniera più totale lo spirito originario degli shooter. Si tratta di prodotti in cui ogni velleità di megalomania e di azioni alla Rambo (tipiche dei due generi sopraccitati) vengono punite nella maniera più categorica. Grande parte del tempo viene spesa quindi nella pianificazione di ogni singola missione: l'atto dello sparare, dell'eliminare una persona, deve essere visto non tanto come mezzo per agguantare la vittoria, quanto come fine delle strategie messe a punto inizialmente. La presenza di più personaggi da controllare, unita alla possibilità di adottare un'avvenente visuale in terza persona, è la caratteristica saliente degli strategici in prima persona, che, d'altro canto, vedono nelle ambientazioni relativamente ridotte e nella non elevata interazione con l'ambiente i loro attuali limiti.

4. Giochi di Ruolo. Rimangono attualmente l'ultima frontiera della visuale in prima persona. Secondo Romero una delle prossime sfide delle software house sarà rappresentata dalla creazione di un universo che rispetti realmente i dettami dei giochi di ruolo, mosso a sua volta da un engine di ultima generazione, in grado di coinvolgere maggiormente il giocatore nei panni dell'eroe da lui creato. La presenza di un mondo che agisce indipendentemente dalle azioni del protagonista e un'elevata interazione con l'ambiente e i personaggi non giocanti sono i maggiori punti di forza che il genere propone, anche se la visuale in prima persona sembra in un certo qual modo intrinsecamente imporre l'uso della forza e delle armi quali principali mezzi per agguantare il fine proposto.

LA IDOLATRIA

Che la società fondata da Carmack e Romero sia la principale artefice del successo dei giochi in prima persona, è un dato di fatto. E non a caso facciamo di essa il nostro punto di partenza per cercare di spiegare l'evoluzione degli sparatutto in prima persona. Bisogna innanzitutto fare una premessa: dal 1991 ogni titolo creato dalla id riscuote puntualmente un successo amplissimo, diventa in parole povere un fenomeno di massa che le software house avversarie non possono non tenere in considerazione. Come abbiamo detto, il concetto di *Wolf3D* è rimasto essenzialmente immutato per molti anni, ma, a partire dal 2000, si è affacciata sul mercato una nuova evoluzione del genere, fortemente voluta da Carmack, che ha de facto scisso gli FPS (acronimo di *First Person Shooter*, che, simpaticamente parafrasato in romanesco, suona "*Famo al Primo che Spara*") in due sottogeneri: gli shooter in cui prevale la sezione in single player e quelli in cui l'architettura per la rete assurge a ruolo fondamentale.

GIOCO A FARE IL DURO, MA TI GIURO SONO BUONO SAI...

I titoli che maggiormente rispettano gli insegnamenti del capostipite stanno vivendo un

ROMERO E' PIU' VECCHIO DI CARMACK

Nato in Texas 29 anni fa, nel 1990 John Romero fonda la id software assieme all'amico/socio John Carmack. Nel 1991 inizia per primo a lavorare sul progetto di *Wolfenstein 3D*, al quale si aggiunge poi il collega. Nel 1993 e nel 1994 contribuisce in maniera determinante allo sviluppo di *Doom* e del suo seguito. Il successo ottenuto sembra intorpidirlo un po', e la dolce vita di Romero comporta ritardi nella pubblicazione di *Quake*. I dissapori con il co-fondatore della id diventano sempre più frequenti, tanto che decide di andarsene, fondando nel 1996 una piccola software house, protetta dalla Eidos: la Ion Storm. Prendono parte a questa avventura una serie notevole di designer di alto livello. Il primo progetto della Ion è annunciato all'E3 del 1997, e prende il nome di *Daikatana*. Questo intrigante titolo subisce ritardi su ritardi, complici alcuni non salutari sonnellini sugli allori da parte del pragmatico John. A questo poi si unisce la rivoluzione interna che il team subisce durante gli anni 1998/1999: gran parte dei dipendenti che inizialmente avevano accettato di seguirlo decidono di mollare l'avventura, cristallizzando lo sviluppo del progetto, che esce solo nel 2000, accompagnato di per giunta da uno scarso entusiasmo di critica e di pubblico. La Ion riesce comunque a rifarsi, proponendo un titolo di cui non si sapeva molto, ma che ha subito fatto breccia nel cuore degli appassionati: *Deus Ex*. Con esso Romero conferma la sua filosofia per quanto riguarda il genere dei giochi in prima persona: a suo modo di vedere, infatti, la sezione in single player deve essere anteposta e preferita a quella del gioco in rete. Strana invece la sua posizione nei confronti dei giochi d'azione in terza persona: la volontà di crearne uno era stata una delle principali motivazioni che lo aveva spinto ad abbandonare la id, ma oggi il bravo programmatore asserisce di non volersi cimentare in un campo dove ormai la concorrenza è elevata e le possibili migliorie, a suo modo di vedere, sono poche. Attualmente ricopre un ruolo molto simile a quello di Carmack: fondatore, presidente e designer capo della Ion Storm.

periodo di declino, e, a nostro modo di vedere, sono destinati a estinguersi. Le ultime produzioni in questo settore sono rappresentate da *Unreal* della Epic, *Aliens Vs. Predator* della Fox e *Soldier Of Fortune* della Raven (quest'ultimo è considerato da alcuni un'avventura violenta). Potremo definirli quali "fucina" di nuovi algoritmi grafici che andranno ad abbellire generi più evoluti. Pesanti sono le limitazioni che contraddistinguono i cloni di *Doom*: gli enigmi si risolvono, in linea di massima, al classico trova-la-chiave-e-apri-la-porta; per il resto il concept del gioco vola davvero basso, e all'utente non rimarrà che girovagare per livelli infarciti di mostri in cerca di una tessera magnetica colorata, sparando a tutto quello che si muove.

Secondo la nostra modestissima opinione questo è un genere figlio del passato, in cui

non potevano essere implementate complesse missioni, in quanto la CPU, già oberata dal lavoro grafico, non riusciva a fare molto altro. Un altro modo di concepire gli *FPS* classici viene fornito da intramontabili come la progenie di *Descent* e *Forsaken*. In questi modelli viene a scomparire completamente ogni tipo di limitazione, in quanto l'appassionato, alla guida di un'astronave, è in grado di muoversi a 360° in un ambiente realmente tridimensionale. Nonostante il buon successo riscosso dai due prodotti, il genere stenta ancor oggi a "decollare": il suo limite maggiore rimane il complesso sistema di gestione dei comandi, frustrante e poco intuitivo.

YOU MUST DIE! I ALONE AM BEST!

L'altro sottogenere in cui abbiamo arbitrariamente suddiviso gli FPS "puri" è quello in cui la sezione in single player scompare per lasciar posto alla filosofia del gioco in multiplo. L'idea che portò ai natali di questa categoria di titoli nacque nel 1998, e fu di Carmack. Dopo l'iniziale sbigottimento per l'incredibile successo riscosso in rete dal suo *Quake II*, il valente ingegnere texano decise di estremizzare il concetto iniziale di *Wolf3D*, preannunciando una totale vocazione al multiplayer per il futuro *Quake III Arena*. E così fu: il gioco uscì nel dicembre 1999 e si confermò campione d'incassi.

A sua volta l'eterno rivale *Unreal* si arricchiva, nella *Tournament Edition*, di un raffinato motore di rete, portandosi in diretta competizione con il prodotto targato id. Ancorché gli FPS *multi-only* abbiano attualmente solo due rappresentanti, essi raffigurano, secondo John Carmack, il futuro del genere.

In una recente intervista egli ha asserito che "*gli eventi multiplayer si svilupperanno ancora e ancora.*

Tempo fa nessuno si sarebbe sognato di fare una finale mondiale di Pong, *semplicemente perché la gente che lo guardava non lo riteneva abbastanza attraente.*

Ora, con la serie di Quake, ed in particolar modo con Arena, tutto è molto più affascinante. Il gioco è in grado di tenere incollato al monitor anche lo spettatore. Ecco perché credo nel successo dei giochi in multi".

DUNQUE, VEDIAMO, SE CON LA FIAMMA OSSIDRICA RIESCO A SBLOCCARE L'INTERRUTTORE... E SE PROVASSI COL PIEDE DI PORCO?

L'affermazione dei giochi d'avventura non ha avuto vita facile. Anzitutto dobbiamo premettere che la linea che virtualmente separa gli FPS veri e propri da quelli d'azione è davvero ambigua – per assurdo qualcuno potrebbe ritenere che lo stesso *Doom* rientri nella seconda categoria. A nostro modo di vedere i thinker shooter nascono nel 1998 con l'avvento di *Half-Life*. Il travaglio che ha condotto a questo genere di titoli segue il solco tracciato dai vari *System Shock*, *Trespasser* e, soprattutto, *Dark Forces*.

Cogliendo quanto di buono offrivano i suoi predecessori, il pluripremiato lavoro della Valve è riuscito a brillare in quanto dotato di grande spessore narrativo. Il giocatore, violentemente catapultato nei panni di un giovane scienziato alle prese con un esperimento finito tragicamente, è immerso in un mondo che vive e si muove indipendentemente da quanto egli fa: incontra ingegneri che possono sbloccare porte altrimenti inaccessibili (i nali di *Unreal*), agenti della security che gli coprono realisticamente le spalle (gli alleati di Luke Skywalker in *Mysteries Of The Sith*, l'espansione di *Jedi Knight Dark Forces II*), militari chiamati a eliminare qualsiasi cosa si muova e alieni pronti a infestare il pianeta terra. Il tutto condito da una suspence che cresce pian piano, che tiene incollato l'utente allo schermo fino all'inconsulto finale. *Half-Life* è quindi riuscito laddove altri progetti avevano fallito: la riproduzione realistica del set di un film hollywoodiano. Lo smisurato successo riscosso hà spinto molti programmatori a muoversi in questa direzione, tant'è che parecchi titoli di futura uscita sembrano proprio seguire le orme di questo gioco.

A riprova di quanto asserito va sottolineata l'incetta di riconoscimenti che ha recentemente riscosso l'ultimo parto di casa Ion Storm, *Deus Ex*. Mix equilibrato di elementi tratti da sparatutto in prima persona, avventure e giochi di ruolo, il titolo della casa di Romero ha definitivamente stabilito quale sarà il futuro prossimo dei giochi in prima persona. Molto significative le parole del competente designer a riguardo: "*Non è assolutamente detto che ogni produzione debba aver implementata la parte in multiplo. Il single player deve rimanere la colonna portante di un gioco.* Dark Forces *è il mio titolo preferito di sempre, e non ha una sezione multiplayer*".

http://www.oldgamesitalia.net/

CAPITANO CLARK, SI PRESENTI A RAPPORTO

Questo genere vede il suo progetto più rappresentativo nel 1998: si tratta dunque di una modalità di FPS relativamente recente. Il titolo a cui ci riferiamo è *Rainbow Six*, uno dei primi prodotti targati Red Storm. In precedenza vi erano stati dei tentativi di unire due tra i generi più popolari per PC, in particolare con *BattleZone 1998* e *Spec Ops*, ma il processo è giunto a completa maturazione solo con il gioco della casa di Tom Clancy. Come scrivevamo sopra, questo genere trasforma in maniera sostanziale la filosofia degli sparatutto, lasciando invero grande spazio all'apparato puramente strategico.

Uno dei maggiori rappresentanti rimane senz'ombra di dubbio *Hidden & Dangerous*, firmato da Take 2 e Illusion Softworks. Comandando alternativamente quattro soldati delle forze alleate impegnati nelle più disparate missioni, il nostro obbiettivo primario era quello di sopravvivere in territori presidiati dai militari dell'Asse. La particolare cura posta nella riproduzione dei teatri di guerra e un apparato sonoro azzeccato riescono a rendere questo strategico uno dei giochi più immersivi a cui io abbia mai giocato. I suoi più ragguardevoli punti di forza, rispetto a titoli di adattamento moderno, sono conferiti dalle ambientazioni di respiro particolarmente ampio e dalla maggiore interazione con il paesaggio. D'altro canto il rovescio della medaglia è rappresentato dall'eccessivo "irrealismo": è davvero inimmaginabile che quattro soldati, da soli, riescano a eliminare la metà del Terzo Reich. Se *Hidden & Dangerous* non ha sicuramente rivali per quanto concerne le simulazioni storiche (in prima persona), dall'altra parte si è accesa, in particolar modo negli ultimi dodici mesi, un'infervorata bagarre che ha contrapposto titoli di diverso spessore. Attualmente il trono è presieduto da *Rogue Spear*, il seguito del sopraccennato *Rainbow Six*, anche se la sua posizione è stata messa in discussione a più riprese dal terzo capitolo della saga di *Police Quest*: dal punto di vista grafico i due si equivalgono, anche se *Swat 3*, essendo privo dell'apparato multiplayer, concede qualche punto di vantaggio all'antagonista. Sfortunati invece i tentativi di *Delta Force 2* e *Spec Ops 2*, i quali non hanno saputo entusiasmare. Dal nostro punto di vista ci sentiamo di dover muovere qualche critica ai programmatori dei motori grafici che muovono questo genere di FPS: troppe volte, difatti, abbiamo assistito a buoni progetti penalizzati da imprecisioni e bug davvero fastidiosi. Ci rendiamo conto che la gestione di ambienti interni ed esterni non è compito facile, ma confidiamo nell'estro dei designer che da par loro dovranno sfruttare nella maniera più consona le schede acceleratici di ultima generazione.

GENERAZIONE DI FENOMENI, SÌ, TUTTI EROI.

Gli RPG devono invece conoscere ancora la loro vera maturità. Diverse sono le cause che continuano a ritardare l'ingresso delle software house nell'arena dei giochi di ruolo in prima persona. In primis ci par d'obbligo sottolineare il consistente successo ottenuto da *Fallout*, ma ancor più da *Baldur's Gate* e dai suoi successori, successo dovuto in buona parte all'immediatezza di questi titoli. Il trend non sembra fermarsi, difatti alle porte c'è *Neverwinter Nights*, il nuovo lavoro della BioWare, che presenta un sofisticato engine tridimensionale; oltre a esso inoltre altre titoli, recensiti nel numero scorso di PCZeta, pur essendo ancora in due dimensioni, ci sono sembrati davvero affascinanti. Non bisogna comunque ritenere che non vi siano stati tentativi di creare un gioco di ruolo in prima persona: tra le varie opere (i più attenti ricorderanno anche *Nemesis*, del 1997) mi sento di citare l'ambizioso e sfortunato *Daggerfall*, dell'ormai desaparecidos Bethseda; non dimentichiamoci inoltre dei tentativi della 3DO con gli ultimi due capitoli della saga di *Might And Magic*: sia *Mandate Of Heaven* che *For Blood And Honour* hanno fatto *flop*. Il perché è ben presto spiegato: l'adozione di una visuale alla FPS impedisce all'utente di vedere il suo personaggio – sappiamo bene come i giocatori di ruolo amino alla follia i loro alter ego, e il fatto di non poterseli nemmeno immaginare di certo non aiuta. Inoltre diviene macchinosa anche la raccolta delle cose, e, più in generale, l'interazione con l'ambiente: siamo ormai abituati a titoli in cui raccogliamo (e spesso utilizziamo) gli oggetti semplicemente camminandoci sopra, per non parlare poi di porte dotate di fotocellule per l'apertura automatica. A questo poi va aggiunto il fatto stesso

http://www.oldgamesitalia.net/

che gli FPS sono stati creati originariamente per sopprimere chi ci è davanti: l'utilizzo del puro combattimento quindi limita in gran parte le numerose possibilità di azione che un GDR dovrebbe essere in grado di proporre. Come al solito c'è l'eccezione che conferma la regola: *Everquest*, della Ubi Soft, ha riscosso molti consensi; tuttavia riteniamo che questi siano dovuti più che altro alla suadente modalità multiplayer del titolo.
A nostro modo di vedere sarà proprio questo il futuro della visuale in prima persona: ma si tratta di un futuro molto remoto... per intanto andiamo a scoprire cosa ci aspetta dietro l'angolo.

DAI BELLO, FATTI LEGGERE LA MANO CHE TI DICO COME VA IL FUTURO.

Non sono davvero pochi i giochi in prima persona in cantiere. Cogliamo quindi l'occasione per una breve rassegna dei titoli più interessanti. La id continua a essere protagonista assoluta della scena con due successi annunciati: *Quake III Team Arena* e *Doom 3*. Il primo non è un titolo vero e proprio, ma un *add-on* per il campione d'incassi *Quake III*. Da pochi giorni è stata rilasciata la demo: giocandovi si vengono a scoprire dei nuovi bonus e l'aggiunta di qualche arma, anche se il lavoro maggiore è stato concentrato sulla sezione del multiplo in team, che nell'originale lasciava un po' a desiderare.

Ci saranno quindi nuove modalità di gioco cooperativo, ma non solo: anche il motore grafico e quello di rete sono stati riveduti e corretti. L'uscita è prevista per la fine dell'anno.
Di *Doom 3* sappiamo poco, se non che sfoggerà un engine tridimensionale di nuova generazione (non un'evoluzione di *Q3A*, quindi): lo si attende per la fine del prossimo anno, ma, come al solito, le date più sono distanti nel futuro, più sono suscettibili a rinvii. Molta attenzione si è creata anche attorno al seguito di *Wolfenstein 3D*, chiamato *Return To Castle Wolfenstein*. Il progetto non è curato direttamente dalla id, ma dalla semisconosciuta Xatrix, la quale potrà avvalersi del potente engine di *Arena* per la realizzazione di un titolo a dir poco tracotante.

RTCW sarà molto vicino, come impostazione, ad *Half-Life*: tra le novità rispetto al capostipite da segnalare la presenza di personaggi non giocanti e di ambientazioni esterne. Altre curiose chicche si manifestano nella barra di vigore simile a quella vista in *Diablo II*, che ci permetterà di raggiungere velocità elevate, ma per breve tempo.
Anche l'intelligenza artificiale promette bene: non ci resta che attendere ancora qualche mese, dal momento in cui la Activision ha confermato l'uscita per il primo quadrimestre del 2001. Davvero densa la coltre di nubi che si leva intorno a *Tribes 2*: il gioco della Dynamix, promesso sin dal 1999, non sembra essere destinato ad ampliare il ristretto parco multiplayer-only, almeno per quanto riguarda il prossimo futuro. Stesso discorso per *Halo*, l'attesissimo FPS della Bungie Software (famosa per la serie di *Myth*): la recente acquisizione della società da parte della Microsoft ha scombussolato i piani originari. Tra le possibili cause del ritardo c'è da sottolineare il fatto che il titolo dovrà essere ora sviluppato anche per la nuova piattaforma della casa di Redmond: l'X-Box.

Alla 3D Realms non hanno sicuramente l'acqua alla gola: il seguito del rimpianto *Duke Nukem 3D* è ancora in fase di progettazione e non vi è alcuna certezza sulla data di lancio. "*La produzione di un gioco non è una cosa a cui puoi mettere delle scadenze. Richiede ricerca, sviluppo, correzione degli errori e perfino l'eliminazione di idee che sono state implementate e che non funzionano nel modo corretto. Per questo non indichiamo la data di rilascio del gioco se non quando siamo sicuri che in un mese sarà nei negozi*". Parola di Scott Miller. Di certo non si sono spremuti per la creazione dell'engine: gli algoritmi utilizzati saranno quelli del cuore di *Unreal*. Speriamo solo che siano stati vitaminizzati, anche perché altrimenti sarebbe inspiegabile la sospensione (l'aborto?) dello sviluppo di *Prey*. Il fantomatico gioco annunciato all'E3 del 1997 ha de facto smesso di evolversi in favore del duca. Analoga la situazione di *Obi-Wan*, il bistrattato seguito di *Jedi Knight*: alla Lucas si sono accorti che il lavoro svolto fino a questo momento non era soddisfacente, e hanno deciso di rinviare il progetto a data da destinarsi. Buone notizie invece per i fanatici della seconda guerra mondiale: alla Illusion Softworks stanno ritoccando il nuovo episodio di *Hidden & Dangerous*.
Le innovazioni maggiori dovrebbero risiedere nell'apparato grafico, dal momento in cui il gameplay, ottimamente bilanciato nel primo titolo, sembra sostanzialmente immutato: il compito di muovere i poligoni è stato affidato all'Insanity Engine 2, che può vantare la gestione dinamica delle luci, la deformazione degli oggetti e una maggiore cura nella fisica delle armi.
La storia questa volta sarà imperniata attorno a un personaggio principale che dovrà prendere parte a tutte le missioni: da questo punto di vista il gioco si avvicina maggiormente a un'avventura. Chiudiamo infine questa breve carrellata col sempre troppo ritardatario *Team Fortress 2*: sembra infatti che alla Valve siano intenzionati a rilasciarlo verso i primi di marzo del prossimo anno. Le aspettative createsi sono consistenti: di sicuro una buona dose di strategia condirà lo shooter della Sierra. A questa va poi aggiunta una colonna sonora che promette di essere sopra le righe.

A TUTTI VOI, LA PIÙ CORDIALE BUONASERA... SIGLA!

Siamo giunti al termine di questa nostra lunga passeggiata nel parco dei giochi in prima persona. Ci rendiamo conto di aver trattato l'argomento per sommi capi, in taluni casi liquidando in pochi caratteri titoli che si sono meritati addirittura la copertina della rivista, ma la mole di argomenti da analizzare era davvero imponente. Speriamo pertanto che qualche lettore non se la sia presa troppo a male nel vedere il suo titolo preferito trattato in poche righe. Speriamo in futuro di poter approfondire singolarmente ognuno dei generi sopra indicati, magari stabilendo una classifica dei migliori titoli di sempre. Per il momento fateci sapere la vostra opinione.

Luca Olivato

ORIZZONTI DI GLORIA

Il settore dei giochi di strategia per PC potrebbe benificiare moltissimo delle innovazioni tecnologiche previste e ipotizzate, ma al giro di boa del millenio si trova a contrastare un assedio su due fronti: la mancanza di creatività nei titoli *mainstream* e la difficoltà di affermarsi per quelli strettamente per appassionati...

IL BASTONE DEL COMANDO

Se escludiamo i giochi che implicano il governo di regni, civiltà o aziende (in fondo siamo lì...), il Sacro Graal per qualunque simulazione tattica o strategica è sempre stato quello di unire il realismo del tempo reale con l'impossibilità per il giocatore di seguira contemporaneamente i vari livelli di comando. In un gioco a turni (come per esempio *Western Front*) il giocatore si dedica in momenti diversi ai vari settori del suo fronte, simulando così l'implementazione di un piano generale da parte dei vari comandanti di reparto, ma naturalmente nella realtà le unità non si muovono e combattono una alla volta, ma tutte insieme e in modo – si spera – coordinato. D'altro canto il "tempo reale" può diventare stressante, con molte cose che accadono tutte insieme e il giocatore che si trova costretto a trascurare settori del campo di battaglia o eventi dove, nella realtà, vi sarebbe quantomeno un sottoposto a prendere in mano la situazione. Pensare di affidare la gestione di questi sottoposti a un'ipotetica Intelligenza Artificiale è, allo stato delle cose, utopistico, considerando gli scarsi progressi nel campo della stessa (del resto è così da vent'anni). La soluzione, realisticamente, sarà l'applicazione sempre più estesa di una struttura di gioco *wego*: "noi muoviamo". Ovvero, la possibilità per il giocatore di pianificare azioni a gioco fermo (simulazione decisionale dei vari comandanti) che verranno poi risolte in tempo reale (azione e coordinazione realistica delle truppe). Non si tratta di nulla di nuovo: titoli come *X-Com: Apocalypse* hanno sfruttato in modo splendido questo concetto fin dal 1996, per non parlare di (preparatevi a essere stupiti!) *Baldur's Gate* o *Icewind Dale*. Ma la vera *killer-application* di questo concetto nel 2000 è stato *Combat Mission*, il wargame tattico della Bigtime Software ambientato nell'Europa del 1944-45. In *CM* i giocatori inviano ordini alle squadre e ai veicoli sotto il loro comando, e quindi assistono a un minuto di azione simultanea senza poter intervenire negli eventi. E' il concetto di "minuto" il vero killer: è abbastanza breve da permettere ai giocatori di tenere sotto controllo la situazione, ma non abbastanza breve da non dare loro un senso di incertezza una volta che gli eventi si sono messi in moto. Un carro può finire in un'imboscata, una squadra di fanteria finire sotto il tiro di una mitragliatrice nascosta, e il giocatore può solo mordersi le mani per secondi e secondi. Inoltre la brevità del turno di gioco semplifica anche i problemi di chi deve programmare l'AI tattica, ovvero il comportamento delle unità quando queste sono al di fuori del controllo del giocatore: in un minuto basterà che esse prendano la decisione più semplice e logica dato quel breve arco di tempo (come correre al riparo quando sotto il fuoco nemico o ingaggiare con il cannone un carro armato avversario apparso inaspettatamente) prima che la ben più complessa (anche qui si spera!) intelligenza del giocatore umano torni a

Industry Giant della JoWood potrebbe diventare il nuovo re dei simulatori aziendali alla *Railroad Tycoon*.

occuparsi degli aspetti decisionali più complessi (come l'implementazione del piano strategico o il coordinamento delle unità stesse). Aggiungete un campo di battaglia 3D con telecamera virtuale libera e la possibilità, al termine di ogni turno di un minuto, di rivedere l'azione da ogni punto di vista "riavvolgendo" a piacimento il nastro del videoregistratore virtuale, e capirete sia perché *CM* è stato definito un "*Salvate il Soldato Ryan* virtuale", sia perché ci si aspetta di vedere molti dei suoi concetti implementati entro un anno in titoli più *mainstream*.

LE DIMENSIONI CONTANO

Il campo di battaglia 3D di *Combat Mission* ha senz'altro contribuito al suo fascino, ma il *trend* di sfruttare la tecnologia contemporanea per creare campi di battaglia tridimensionali non è affatto scontato: il dibattito tra 2D e 3D nei giochi di strategia esiste, e i sostenitori del primo modo di rappresentare la mappa hanno molte frecce al loro arco. Il 2D permette paesaggi più dettagliati e graficamente gradevoli, semplifica il lavoro dei programmatori (che possono concentrarsi sulla giocabilità) e, soprattutto, elimina dal *design* del gioco problematiche non indifferenti come la complicata gestione del punto di vista (problematiche che, da sole, hanno affossato titoli del calibro di *Force Commander* della LucasArts). Né l'argomento che il treddi permette fantastici effetti grafici impensabili in 2D regge molto quando si considera la spettacolarità di una battaglia 2D in *Sudden Strike*. Il 3D è però più realistico, e più immesivo, e *Ground Control* è lì a dimostrarlo – proponendosi come ottimo esempio di cosa accade quando si riesce a ottenere un miracoloso equilibrio di elementi. Chi vi scrive, però, continua a preferire a parità di opzioni un *design* basato sul 2D, per una ragione piuttosto semplice e già esposta: la minore complessità del lavoro di programmazione permette ai progettisti di dedicarsi di più al lavoro creativo: il successo di capolavori come *Age of Kings* (uno dei titoli da noi preferiti di tutti i tempi) risiede proprio nella possibilità per *game designer* come Bruce Shelley e Sandy Petersen (entrambi con un background di progettazione di giochi da tavolo, e quindi di *design* puro) di scatenarsi creativamente per anni, mentre un gruppo di programmatori implementava le loro idee nel modo più semplice e un gruppo di artisti nel modo visivamente più bello (e quasi privo di restrizioni tecniche). L'alternativa sono titoli dall'architettura "aperta", come lo stesso *Combat Mission*, venduti con una veste grafica decente ma con la possibilità per gli appassionati di migliorarla creando *mod* personalizzati – una trasposizione in chiave virtuale del vecchio hobby del modellismo che già tanto successo ha avuto in *Flight Simulator* della Microsoft. Date un'occhiata a uno dei *Panther* della battaglia delle Ardenne meticolosamente ricostruiti e "ridipinti" per *CM* e capirete cosa intendo...

Age of Sails 2, **sviluppato per la Talonsoft da una società russa (nazione che si sta affermando sempre di più nel settore dei giochi di strategia) potrebbe essere il primo simulatore moderno veramente riuscito di combattimenti navali a vela. Le promesse della versione beta sono elevate!**

E IO TI CANNONEGGIO LO SPITFIRE

Una tendenza iniziata in passato e che potrebbe affermarsi in futuro è quella di associare una componente di strategia a un titolo in sé più "d'azione", così da creare un contesto entro il quale l'azione stessa si svolge. L'esempio più significativo è quello dei simulatori di volo: *Falcon 4.0* e *Total Air War* avevano alle spalle un motore di gestione della guerra aerea e di superficie che non avrebbe sfigurato in *Over the Reich* – con il secondo che permetteva un parziale controllo della stessa da parte del giocatore. *Battle of Britain* della Rowan, atteso per inizio 2001, avrà un completo motore strategico pienamente controllabile dal giocatore – il quale potrà limitarsi a volare come pilota, comandare la guerra aerea o fare entrambe le cose. A limitare questa coinvolgente applicazione dei tradizionali giochi di strategia ci sono però i costi: lo sviluppo della parte strategica di *Falcon 4.0* costò *quattro volte* lo sviluppo di *The Operational Art of War*, e fu uno degli elementi che impedirono al bellissimo titolo MicroProse di riportare in nero i conti. La soluzione sarebbe quella di sviluppare programmi indipendenti ma coordinati, ovvero un gioco di strategia e un simulatore perfettamente in grado di reggersi sulle loro gambe ma perfettamente "integrabili". Anche questa è una strada già tentata in passato, con risultati però dubbi (*Breach 3* e *Rules of Engagement 2* della Omnitrend). Inoltre bisogna considerare la mancanza di focalizzazione degli obiettivi: risolvere *tutti* gli scontri strategici di una campagna a livello tattico è impensabile (provate a immaginarvi di giocare a *Barbarossa 41* di *Operational Art of War* al livello di *Eastern Front 2*!), mentre nel caso in cui la scelta di *quali* scontri venga lasciata al giocatore è più probabile che questi, dopo un po', sia tentato a risolvere comunque tutto strategicamente, così da proseguire rapidamente con la campagna principale. L'impiego di un motore strategico come generatore di scenari resta così dubbio al di fuori dei simulatori di veicoli militari (soprat-

Warcraft 3: **grafica splendida e livelli di produzione elevatissimi basteranno a giustificare un *concept* di gioco volutamente spogliato dell'originalità iniziale?**

Europa Universalis è un gioco di strategia in tempo reale (malgrado le apparenze) che ricostruisce lo sviluppo europeo dalla scoperta dell'America alla fine del 1700. Strategia, economia, diplomazia, esplorazione, conquista (dalle nazioni rivali ai poveri nativi americani) e una sofisticata AI sono i punti di forza di questo titolo svedese, atteso per l'inizio del 2001 ma che già molto successo ha riscosso nei paesi nordici.

tutto aerei). Un'applicazione interessante di questa unione, però, potrebbe avvenire nel gioco *online*: un gruppo di "comandanti" pianifica strategicamente missioni che vengono quindi risolte tatticamente da un secondo gruppo di giocatori più adepti alle simulazioni – così come è il comando di guerra aerea a pianificare una campagna ma sono poi i piloti a eseguire materialmente le azioni di combattimento.

PEI BOSCHI E PEI CAMPI

Prima di passare alle anticipazioni per il prossimo anno, vi va di staccarci per un attimo dai monitor dei nostri PC e di fare quel "giretto per i boschi" che le nostre mamme/fidanzate/mogli/varie - e - eventuali ci chiedono così insistentemente di fare ogni tanto? Forse portare con voi la vostra guerra privata renderà meno pesante il sacrificio! Se conoscete (e magari praticate) lo sport del *soft-air* (nel quale si simulano scontri tattici dal vero utilizzando armi che sparano palline di vernice), sappiate che negli Stati Uniti si sta pensando di applicare ai scopi ludici la tecnologia attualmente utilizzata dall'esercito nelle esercitazioni militari: fucili (e altre armi) che sparano raggi laser a bassa intensità contro i bersagli. Se la vittima viene colpita, un sensore speciale (tra quelli distribuiti in tutto il corpo su una tuta apposita) manda sia un segnale alla stessa (indicandole la natura il grado di "gravità" della ferita) sia al computer dell'eventuale arbitro dello scontro (che segue i movimenti delle "truppe" grazie ai GPS portatili che queste indossano). Il bello di questa tecnologia è che può essere programmata per simulare non solo armi leggere ma anche lanciamissili, cannoni, granate ecc… Se vorrete, insomma, potrete tuffarvi nella battaglia con il vostro *go-kart* a pedali fingendo che sia un carro *M1A2*, e il computer simulerà gli effetti del Rheinmetall da 120mm. Si tratta, come potete immaginare, di una tecnologia ancora molto costosa, ma è ovviamente impossibile prevedere come i costi si saranno abbattuti nei prossimi dieci anni.

Restando nel campo dell'interfaccia videogioco-realtà, il solito esercito degli Stati Uniti sta perfezionando un'interfaccia di *comando & controllo* che permetterà ai comandanti a vari livelli di dare ordini alle truppe sullo stile di *Command & Conquer*, ovvero con un semplice punta-e-clicca del mouse. Sullo schermo di un computer portatile affluiranno via satellite tutte le informazioni raccolte dalle truppe presenti nel teatro di battaglia, dagli occhi dei soldati ai sensori degli aerei radar, insieme alla posizione delle stesse, e il comandante ordinerà a ognuna dove andare o cosa attaccare indicando, per l'appunto, la meta o l'obiettivo sullo schermo del suo computer – l'informazione verrà inviata in tempo reale al destinatario degli ordini attraverso il *network* militare delle comunicazioni. Si tratta, anche in questo caso, dell'evoluzione di due tecnologie già presenti: quella di comando tattico dell'esercito di terra ottimamente ricostruita anche sui nostri schermi da giochi come *M1 Tank Platoon 2* e la struttura di raccolta passiva delle informazioni tipica degli aerei da guerra contemporanei come l'*F-22* (che ricevono il "quadro della situazione" da terze parti, evitando così di annunciare la loro presenza accendendo i sensori).

LA DURA LEGGE DEL REALE

Gennaio 1998. In uno dei nostri *Rumori di Fondo* più azzeccati un mago internettiano si divertiva a fare previsioni per l'anno che sarebbe venuto. Insieme a spassosissime profezie come la Microprose che avrebbe pubblicato *Falcon 5.0* sei mesi prima di *Falcon 4.0* ve ne era una che recitava più o meno: "La Westwood pubblicherà l'ennesimo clone di *Command & Conquer*, intitolato *Repetitive Tedium*, nel quale il giocatore combatterà contro le Forze dell'Innovazione gettandogli contro ondate di carri armati tutti uguali". Ecco, dopo avere *dovuto* giocare almeno fino a un certo punto *Red Alert 2* ai fini della recensione, non abbiamo più trovato quella seconda profezia tanto divertente.

Se *Age of Kings* ha dimostrato cosa un RTS dal *design* intelligente può fare, ciò non significa che le società impegnate nel settore debbano seguire la sua strada, soprattutto se un titolo assolutamente non innovativo come *RA2* vende quasi uguale. E per questa ragione che al 2001 guardiamo con molta speranza ma poco ottimismo per quanto riguarda i RTS. Un esempio per tutti: *Warcraft 3* avrebbe dovuto unire gioco di ruolo a strategia in tempo reale, in un *concept* se non nuovo quanto meno interessante; due cambi radicali di *design* e un abbandono dello staff originale di progettisti più tardi, *WC3* si preannuncia tanto spettacolare graficamente quanto saldamente nel solco dei suoi predecessori – e tant'è. Eppure gli indizi che il gioco aveva potenzialità erano scritti ovunque: guardate solo cosa ha fatto *Icewind Dale* con un decimo del *budget* del "colossal" Blizzard. Malgrado ciò, non abbiamo dubbi che *WC3* venderà moltissimo quando uscirà.

E IO COMANDO ANNIBALE VIA SATELLITE…

Quello dei wargame sarà un settore di nicchia, ma i suoi appassionati godono di una grazia che pochi altri possono vantare: storicamente, quasi tutti i titoli prodotti in questo campo sono di buona o ottima qualità (naturalmente se vi piace il genere). Pensate allo sparatutto in prima persona o allo strategico in tempo reale medi e capirete cosa intendo. Le ragioni di tale "miracolo" sono che nessuno (o quasi) produce titoli di guerra per "convenienza" (essendo, per l'appunto, il settore

La componente strategica del simulatore di volo *Battle of Britain* della Rowan/Empire si preannuncia essere poco meno di *Twelwe O'Clock High*.

Questo splendido *Panther* di *Combat Mission* "dipinto" da un appassionato mostra il livello di qualità che il modellismo virtuale può raggiungere nei giochi di strategia a architettura aperta.

http://www.oldgamesitalia.net/

Russo-German War 1941-45 della Schwerpunkt segna il ritorno dei wargame ad esagoni dedicati a un conflitto particolare, dopo la grande cavalcata attraverso tutto il XX secolo di *Operational Art of War*.

poco renumerativo), ma tutti coloro che lo fanno puntano a soddisfare le elevatissime esigenze di un hobby fondamentalmente intellettuale – oltre che a tradurre in pratica un interesse per la storia che loro per primi sentono profondamente.

L'anno si è chiuso con la notizia della chiusura dell'Atomic Games (*V for Victory, Close Combat*), l'ultimo grande sviluppatore di wargame all'ingrosso. Con i guai dell'SSI dovuti alla situazione della Mattel/The Learning Company, le incognite sul futuro della Wings Simulations (*Panzer Elite*) e la rifocalizzazione degli sforzi della Talonsoft verso il mercato dei giochi *mainstream*, la situazione apparirebbe così piuttosto cupa. Ciò a cui stiamo assistendo, però, è in verità un delicato momento di passaggio: dalla grande distribuzione dei titoli nei negozi (politica che implica costi altissimi e la concorrenza con le "scatole" di maggior richiamo) alla vendita diretta agli appassionati attraverso internet. *Combat Mission* ha rivoluzionato il settore anche in questo senso. Società come la HPS (*Tigers on the Prowl, Panzer Battles*), la Matrix Games (*Steel Panthers: World at War*) la Schwerpunkt e la Shrapnel Games (*Steel Beasts*), per non parlare della stessa Battlefront (che pubblica anche l'ottimo *TacOps*, ambientato nell'era contemporanea) sono così tutte duramente al lavoro per soddisfare la nostra voglia di simulazione storica anche nel 2001!

Il titolo più atteso è ovviamente *Combat Mission 2: Beyond Barbarossa*, che ricostruirà tutta la guerra russo-tedesca del 1941-45 sfruttando l'eccezionale motore di *CM1* (al momento non è ancora chiaro se saranno presenti altre nazionalità oltre a tedeschi e sovietici). Sempre sul fronte del... fronte russo (!), si segnala l'altrettanto atteso *Russo-German War 41-44* della Schwerpunkt, dedicato al grande conflitto con scala strategica-operazionale (10 miglia per esagono, 1 settimana per turno, unità rappresentanti divisioni e brigate) e ben 52 scenari; bisognerà vedere se saprà battere sul suo terreno il carro armato *Operational Art of War*.

Parlando di *TOAW*, ecco spuntare Norm Koger; il geniaccio del wargame sta lavorando a ben *tre* progetti: una variante strategica di *TOAW* dedicata alla Seconda Guerra Mondiale in Europa, un gioco tattico di fantascienza e (notizia a nostro avviso da brividi) un secondo gioco tattico realistico che sfrutta il database di *TOAW* e che "potrebbe" interfacciarsi con il primo per creare l'opportunità di risolvere tatticamente le battaglie generate a livello operazionale. Non tentate di ripetere la Campagna di Russia in questo modo!

Facendo un passo indietro, storicamente parlando, *Age of Sail 2* è l'unica proposta visibile sull'orizzonte Talonsoft. Si tratta di un simulatore di scontri navali tattici nel periodo Rivoluzione Americana/Guerre Napoleoniche, con un motore 3D, giocabilità in tempo reale e (finalmente) la presenza delle masse di terra nel campo di battaglia (fattore indispensabile per rappresentare realisticamente battaglie come quella del Nilo o di Capo Chesapeake). Abbiamo avuto occasione di provare una beta, e il prodotto si è rivelato davvero interessante.

Un curioso gioco di strategia fantasy a livello di "compagnia" con il supporto di eroi individuali e di una trama solida e coinvolgente. Sviluppato dalla Timegate Studios, vanta una grafica splendida e un *concept* che potrebbe rivelarsi ciò che *Warcraft 3* avrebbe potuto essere.

STRATEGIE PER OGNI EPOCA

Sid Meier's Dinosaurs è il titolo di lavorazione per... il gioco di Sid Meier sui dinosauri! Se vi siete ripresi dal colpo di scena, sappiate che da quel pochissimo che si è visto e da quel monto che si è scritto (i *Dino Diares* di Meier sono a www.firaxis.com) abbiamo già l'acquolina in bocca. All'orizzonte si intravede anche *Civilization 3*, il primo seguito finalmente "ufficiale" dei due capolavori targati Sid.

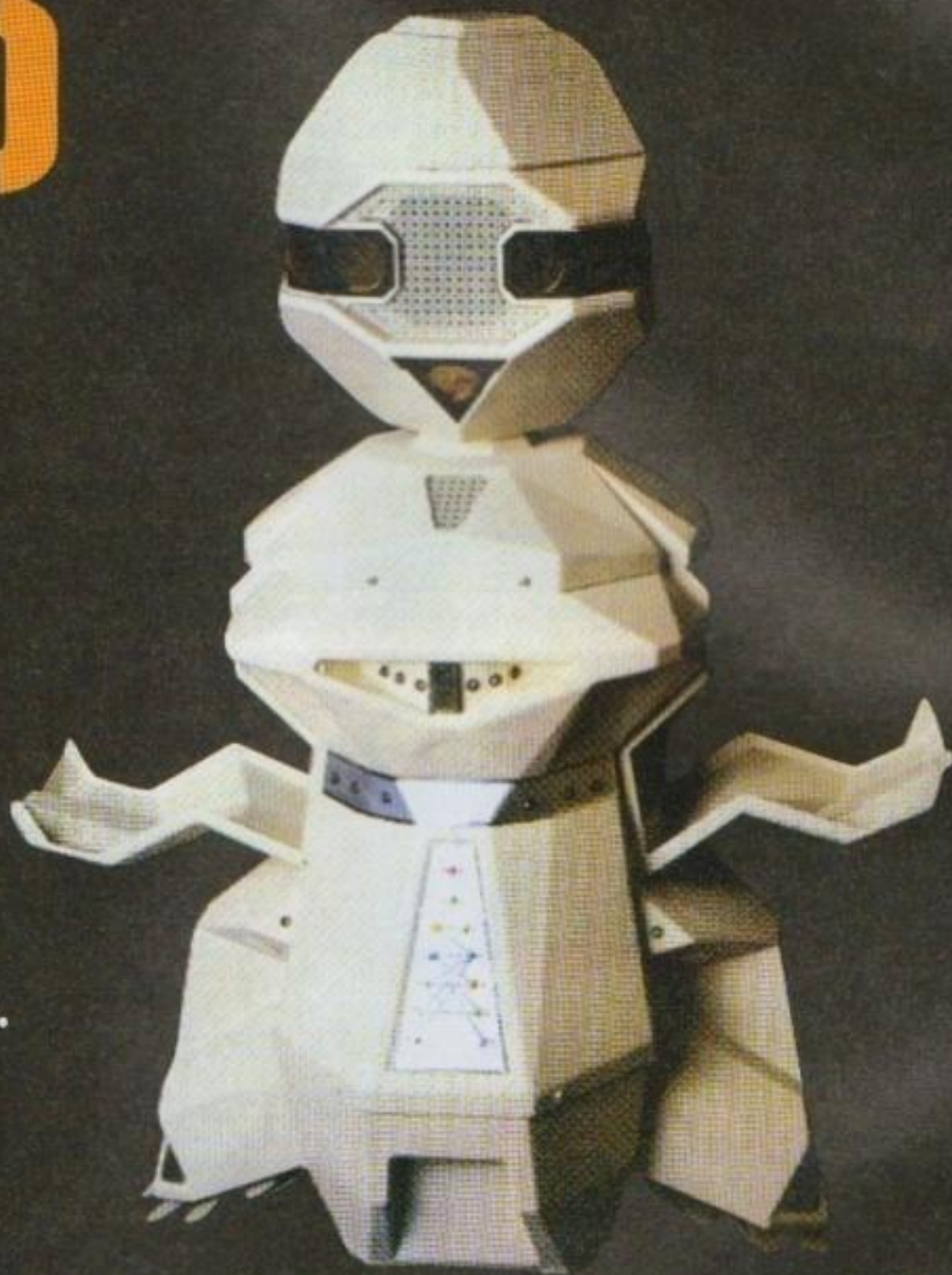
Il concetto vi farà ridere, ma *Capitalism Plus* ci aveva aperto più gli occhi sulle dure leggi del mercato più di un comunicato da Piazza Affari. E' per questa ragione che *Capitalism 2* è anch'esso saldamente nella lista dei più attesi. La simulazione aziendale della Enlight ha unito a un modello economico realistico (anche se, ovviamente, semplificato) un'inattesa giocabilità, e si spera che il secondo episodio sappia costruire su queste fondamenta senza aggiungere un'inutile strato di complicazione.

CONCLUDENDO...

Il settore dei giochi di strategia al giro di boa del millennio (e così ci siamo tolti la soddisfazione di usare pure noi questa espressione, abusata ma che ci piace un sacco, ah!) appare così fiorente – se non in vendite almeno in numero di titoli. Ne abbiamo senza dubbio lasciati fuori molti, e tra questi ci sarà senz'altro quello che aspettate di più, ma nei prossimi mesi continueremo a seguire il settore su PCZeta – in fondo, girata la boa, abbiamo tutto il prossimo millennio a cui pensare!

Vincenzo Beretta

SCAMPOLI DI UN FUTURO PASSATO

Come un sogno, o come un incubo, ecco emergere dal nostro passato lo spettro di tutte le previsioni informatiche e videoludiche che non si sono avverate, quelle che era meglio che non si avverassero, quelle che sono ridicol ma intanto gli anni passano e tutti (riviste specializzate, giocatori, programmatori, opinionisti vari) continuano a farle lo ugualmente, procrastinando soltanto la data in cui dovrebbero avverarsi. Emergono scompaginate, e invece di metterle in ordine, le impaginiamo sì, ma mantenendo il loro grezzo e lugubre lezzo. A voi raffinarle, e scoprire se l'umanità può guarire dalla sindrome del vaticinio, o se magari va bene così perché, alla fine della fiera, errare è umano, e speculare sul futuro anche di più.

HAL E I PRIMITIVES

La visione del futuro proposta dalle riviste informatiche dei primi anni Ottanta si dimostra estremamente condizionata dalla fantascienza, filmica o narrativa che sia. Certo, nel pensare al futuro, siamo tutti umanamente portati a introdurre elementi di fantasia nelle nostre elucubrazioni, in modo da compensare con l'immaginazione tutte le incognite che ci pone davanti l'incertezza di ciò che ha da venire. Ma gli anni Ottanta, e tanto più i decenni precedenti, pagavano uno scotto che "noi giovani del 2000" non paghiamo, o almeno non così tanto: la mancanza di familiarità con l'oggetto-computer, a quei tempi velato di un'aura mitica. Nell'immaginario di molti, il computer per antonomasia del terzo millennio continuava a essere piuttosto banalmente lo HAL clarkiano di *2001: Odissea nello spazio*, una tecnologia (dis)umanizzata che sfugge al controllo dei propri creatori cercando di distruggerli, in un delirio *user-unfriendly* nella peggiore delle accezioni possibili. Ironicamente, questa descrizione potrebbe essere appioppata anche a un qualsiasi sistema operativo Windows, ma almeno, quando terminiamo il nostro buggato OS con CTRL+ALT+CANC, il computer non si mette a cantare Giro-Giro-Tondo.

THE CUSTOMER IS ALWAYS RIGHT.
ADAM
Family Computer System
COLECO

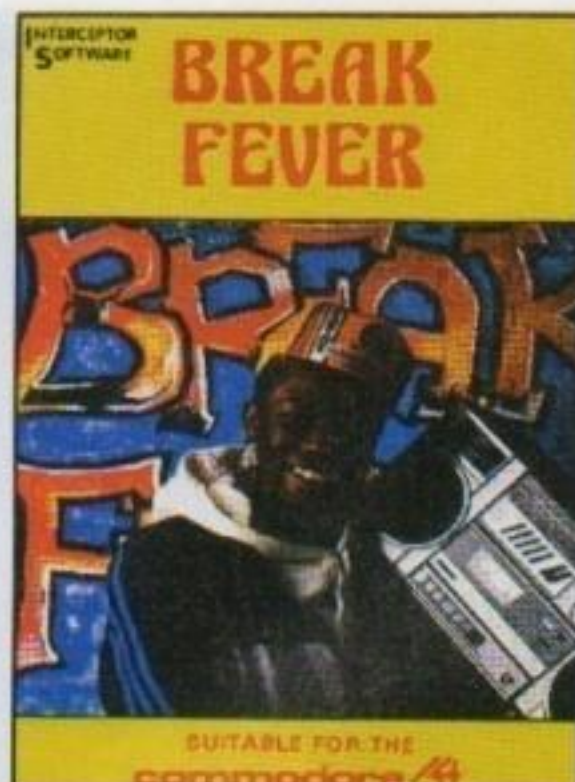
Il cliente ha sempre ragione? Forse per quello nessuno ha creduto in Adam. E vi risparmiamo la pubblicità comparativa Adam Vs. Apple.

Se il ragazzo si innervosiva già allora, cosa farebbe con i computer di oggi?!

ELECTRIC DREAMS

Ai tempi in cui Bowie cantava *Ashes to Ashes*, si intravedevano le potenzialità dei calcolatori elettronici e di tutte le annesse tecnologie, ma non era ben chiaro quale sarebbe stato *l'uso sociale* di quelle macchine. La previsione di Bill Gates, che voleva "un computer su ogni scrivania, in ogni casa, per ogni famiglia" era solo una delle correnti di pensiero, e nemmeno la

http://www.oldgamesitalia.net/

Ricordate "I ragazzi del computer"? Un telefilm dove i computer erano oggetti magici, comprensibili solo da adolescenti antipatici. Ogni generazione ha lo *Happy Days* che si merita.

I *rhythm game* nascono negli anni '80 ma passano sostanzialmente inosservati e vengono dati subito per spacciati. Oggi, pur con una dinamica di gioco spesso invariata rispetto agli antenati, stanno riscuotendo un crescente successo. Il tempo va, passano le ore.

più gettonata. Schiavi di un retaggio derivante dagli anni '50, erano in molti a pensare che la crescente complessità dei processori avrebbe, in capo a qualche decennio, portato i computer a dei prezzi assolutamente proibitivi per chiunque, tranne per qualche sultano arabo o qualche monarca del Centro Europa, (ipotesi sostenuta anche dal Professor Frink in una storica puntata dei Simpsons). Pochi mastodontici computer in mano a grandi potenze, possibilmente con fini bellici, o a facoltosissimi amatori: i segnali che non sarebbe andata esattamente così, vent'anni fa, c'erano già tutti, ma il peculiare contesto politico, ideologico e culturale degli *Eighties* spingeva tutte le previsioni a una forte estremizzazione, forse nel tentativo di esorcizzare tanto l'idea di un mondo annientato da guerre troppo informatizzate, quanto quella di un mondo futuro reso sì perfetto dall'efficienza dei calcolatori, ma anche spogliato dell'emotività umana. Difficilmente si assisteva a previsioni sobrie, e in genere tutto era segnato da un ingenuo *determinismo tecnologico*, per il quale la stessa possibilità di sviluppare una nuova tecnologia avrebbe dovuto creare nell'umanità il bisogno di quella stessa tecnologia, a prescindere da tutte le altre variabili che determinano i gusti, le esigenze e le possibilità economiche umane. Non che il determinismo tecnologico si sia esaurito: si tratta di un approccio acritico che non morirà mai, basti guardare a coloro che da anni vaticinano l'imminente fine del libro come supporto cardine della cultura scritta.

Visionario: Nolan Bushnell, fondatore dell'Atari. *"Non ho inventato il primo gioco elettronico, ho solo utilizzato in maniera diversa la tecnologia che tutti utilizzavano e l'ho messa al servizio del grande pubblico"*. Perché sta posando nel 1983 con una pizza in una mano e dei *quarter* nell'altra? Se non lo ricordate, probabilmente le sue visioni post-Atari non sono state altrettanto geniali...

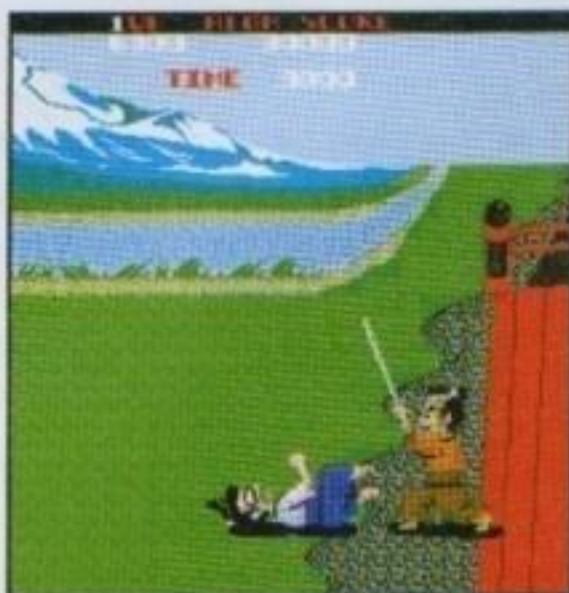
LE VIE DEI VG SONO INFINITE

Per i *videogame*, la questione è spesso molto simile, e in molti casi si può parlare di determinismo videoludico. Quante nuove mode si sono rivelate, per l'appunto, solo mode? Quanti generi videoludici sono stati dati per morti prima del tempo? Quante bufale clamorose sono state scambiate per capolavori in grado di ridefinire sostanzialmente il mondo dei videogiochi, e quanti prodotti passati in sordina si sono rivelati, magari a distanza di decenni, dei profeti incompresi di attualmente apprezzate tendenze?
Nel numero di settembre 1985 di Videogiochi, il leggendario recensore di coin-op Maurizio Miccoli così cominciava la recensione di un "picchiaduro" della Taito chiamato SAMURAI: "Sarà questo l'ultimo? Domanda d'obbligo, dopo che in questi ultimi tempi siamo stati tempestati da videogiochi che hanno rivalutato le antiche tradizioni orientali". Il buon Miccoli non poteva certo sapere di STREET FIGHTER 2, o VIRTUA FIGHTER, o delle altre - letteralmente - centinaia di titoli che avrebbero di lì a qualche tempo finito con il comporre un genere vero e proprio, il "picchiaduro", felice traduzione "made in Vit" dell'inglese *beat'em up*. Biasimabile mancanza di capacità divinatorie? Prevedere la futura costituzione di un genere videoludico, e soprattutto riuscire a individuarne i tratti definitori a priori, è sicuramente un dono di pochi eletti, che solitamente fanno i *game designer* e non i giornalisti per le riviste di informatica.
Nei primi anni Ottanta fare previsioni videoludiche di questo tipo era un'impresa probabilmente più ardua di oggidì, visto il costante florilegio di nuovi titoli spesso eccentrici e coraggiosi, una nebulosa creativa non chiaramente analizzabile, soprattutto trovandovisi in mezzo. Ogni tentativo di fossilizzare un genere tendeva a fallire semplicemente perché nel giro di qualche mese arrivava in sala giochi quel nuovo coin-op che addizionava un nuovo elemento a ciò che si credeva immutabile.
Prendiamo per esempio gli *shoot'em up*: SPACE INVADERS (Toshihiro Nishikado per Taito, 1978), nella sua monolitica semplicità aveva immediatamente convinto pubblico e critica che il massimo del piacere possibile fosse spostarsi a destra e sinistra e sparare a dei marzianini. Nel giro di un anno ecco arrivare GALAXIAN della Namco, con i suoi insettoni ipercinetici che si staccano dal gruppo per attaccare in formazione (il primo *coin-op* a montare un monitor RGB!), e poi DEFENDER (Eugene Jarvis per Williams, 1980), che da solo introdusse così tante novità da rendere i videomaniaci più confusi e felici di Carmen Consoli. Su un altro fronte, la categoria di giochi denominata *Climbing Game*, inaugurata da DONKEY KONG (Shigeru Miyamoto per Nintendo, 1981), adottò il nome *Platform Game*, man mano che nuovi giochi facevano evolvere il minimo comun denominatore identificativo del genere, con i designer che ci davano forte di *scrolling*, *power up* e altri concetti ignoti sino all'istante della loro creazione. Si navigava a vista, con un'ingenuità così feconda da rendere vecchie le previsioni ancora prima che venissero fatte.

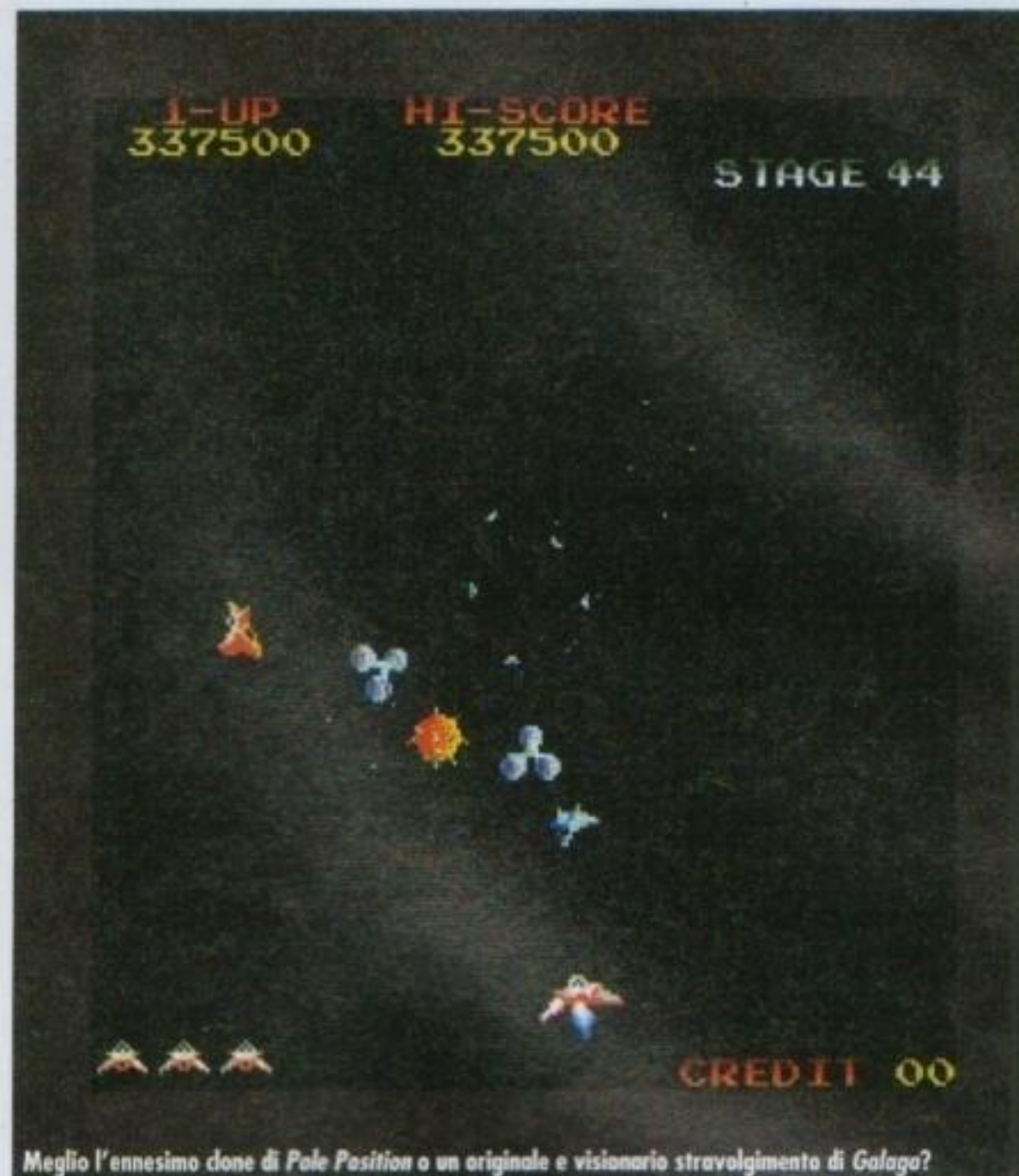
Cosa resterà di questi anni '80? Non queste facce, questi colori, quello stile.

GYRUSS, OKAMOTO E ALTRE MEMORIE

E ora un intermezzo, un poco noto acquarello emozionale che parla di un'azienda poco fortunata nelle previsioni a lungo termine e di artisti troppo avanti per i tempi. Erano i giorni in cui nemmeno il committente di un videogame poteva definire con certezza cosa i game designer gli avreb-

bero recapitato di lì a qualche mese. Nel 1983, il CEO di Konami chiese a un designer dell'azienda, Yoshiki Okamoto, di creare un *coin-op* di guida in grado di rivaleggiare con il celebre quanto seminale POLE POSITION della Namco. Okamoto se ne uscì con GYRUSS, ovvero uno spara-e-fuggi assolutamente fuori di testa, con un'astronave che invece di spostarsi lateralmente in fondo allo schermo poteva scivolare a 360 gradi sui quattro bordi del monitor, come in *Tempest*, schizzando nel contempo attraverso un campo stellare pseudo-tridimensionale velocissimo. Gran parte del budget previsto per l'hardware (si sa, un *gioco di guida* richiede un notevole potere computazionale) era finito nei chip audio necessari a creare la sconvolgente colonna sonora di *Gyruss*, una versione hard rock della *Toccata e Fuga in Re minore* di Bach, con tanto di batteria campionata e sonorità alla Walter Carlos (Walter quando compose la colonna sonora di *Arancia Meccanica*, Wendy dopo). Un'esperienza sensoriale completa, opposta ma vicina ai capolavori visionari che Jeff Minter cominciava in quegli stessi giorni a sfornare per i principali home computer; un'esperienza sensoriale poco apprezzata dal sig. Konami, che voleva il suo clone di *Pole Position*. Il povero Okamoto, sentendosi incompreso nella sua genialità, se ne andò dalla Konami portandosi dietro l'amico programmatore Toshio Arima, con gli executive della società che facevano a gara per scortarli all'uscita.

Che morte orribile per il Samurai della Taito. Ma i picchiaduro sono vivissimi e vegetissimi!

Avessero saputo essere più lungimiranti, quell'uscita l'avrebbero sbarrata... Al sicuro nel ventre di una nascente compagnia di Osaka chiamata Capcom, Arima programmò *Ghost n'Goblins*, pietra miliare nell'evoluzione del genere *platform*, mentre Okamoto concepì alcuni *ri-definitori di genere* come 1942, *Street Fighter 2* e, assieme a Shinji Mikami, *Resident Evil*. È attualmente al lavoro sul nuovo *Zelda* per il portatile Nintendo.

Perso Okamoto, Konami si rifece egregiamente qualche anno più tardi con l'arrivo di Hideo Kojima, designer di *Metal Gear* (1987) su home computer MSX, che capostipite del sottogenere avventuroso *stealth*. Tuttavia, prima di *Metal Gear Solid* per PSX (1998), la maggior parte del mondo videoludico ignorava questa oscura perla anni Ottanta, ma tant'è: adesso sono in tanti a cercare di sublimare la loro mancanza di lungimiranza sostenendo che loro se ne

Meglio l'ennesimo clone di *Pole Position* o un originale e visionario stravolgimento di *Galaga*?

erano accorti già nel 1987 che quel Kojima era un geniaccio. È forse il lato più mesto della futurologia: se non ci avevi azzeccato prima, un pizzico di revisionismo e -zac!- puoi sempre inventarti in seguito un "ah, io l'avevo detto!".

GIRLS (AND BOYS) JUST WANNA HAVE FUN

Davvero niente di strano, infondo si tratta della tipica sindrome del futurologo fallito, che, bloccato dal peso contestuale del presente, non riesce a impostare delle previsioni veramente libere. Un esempio lampante di questa patologica attitudine può essere trovata nel numero di Gennaio 1983 della rivista americana Electronic Games, nell'articolo *"A Time Trip to the Game Parlor of the Future"*, che descrive dettagliatamente le meraviglie della sala giochi del 2001, senza mettere minimamente in dubbio che forse, per il 2001, le sale gioco avrebbero potuto perdere il loro primato d'importanza come tempio del divertimento elettronico, come di fatto è stato.

Con il comodo senno di poi, risulta abbastanza chiara la traccia che ha determinato successi e insuccessi della storia dei videogiochi, e che ha fatto fallire tanti tentativi di definire *the next big thing*: un videogame deve essere innanzitutto *divertente*, se poi vuole deve avere anche un'*interfaccia* intuitiva o comunque *amichevole*. Asserto banale e riduttivo, ma il tratto ludico è stato troppe volte subordinato a sbornie tecnologiche da impatto grafico. I *laser game* tanto in voga nella prima metà degli anni Ottanta sono un ottimo esempio: idolatrati inizialmente come l'esperienza di gioco definitiva in termini di sonoro e grafica, vennero presto demonizzati come l'esperienza di gioco meno interattiva e appagante di sempre; ultimamente, però, alcuni degli elementi strutturali di giochi come *Dragon's Lair* o *Astron Belt* sono stati impiegati con successo in diversi giochi, come ad esempio in *Shenmue* su Dreamcast (Yu Suzuki per Sega, 1999).

Un simile *gameplay* si ritrova anche nei cosiddetti *rhythm game*, mania giapponese che comincia ad attecchire anche sui nostri lidi. Se in *Dragon's Lair* la meccanica "esegui una singola mossa del joystick al momento giusto oppure perdi una vita" risultava assolutamente frustrante, oggi in molti scoprono che un gameplay così limitato può nondimeno risultare estremamente divertente, se coadiuvato da una buona interfaccia utente e da una dinamica di gioco accattivante.

Chissà, magari una nuova era di avventure *text-only* potrebbe essere in agguato... mai dire mai!

HO VISTO IL FUTURO, E... (PARTE I)

Ecco alcune previsioni raccolte su varie riviste di videogiochi degli anni '80. A voi giudicare, e indicare qui sotto, se i giochi del nuovo millennio rispecchiano dette previsioni. Potete anche esimervi dall'insozzare la qui presente rivista con la biro, tanto non si vince nulla, ma vi perdereste un gioco davvero sbarazzino, come direbbe Gizmo.

- **"Gli schermi tradizionali saranno abbandonati a favore di proiezioni olografiche".** ☐
- **(alternativa alla precedente) "In futuro tutti i coin-op useranno monitor vettoriali come quello di Star Wars"** ☐
- **"Stiamo rapidamente raggiungendo il punto in cui la tecnologia supererà la nostra abilità di utilizzarla"** ☐
- **"I giochi da sala, specializzati ognuno nell'esecuzione di un singolo programma di gioco, manterranno sempre la supremazia tecnologica sugli home computer"** ☐
- **"sarà molto più stimolante ed economico giocare a un videogame che andare al cinema, a una festa o a un concerto".** ☐
- **"Atari 5200: la console degli anni '80!"** ☐

 http://www.oldgamesitalia.net/

Compito per casa: leggere *1984* di George Orwell, eminenza grigia (ma splendente) dietro questo speciale.

HO VISTO IL FUTURO, E... (PARTE II)

Altre scintillanti perle di saggezza, questa volta provenienti da un "dietro l'angolo" cruciale: il 1993. Impietosamente, qui ci mettiamo nomi e cognomi.

- **"Chiunque pensi di comprare un lettore CD quest'Autunno, sarebbe pazzo a non considerare l'acquisto di un lettore CD-I"** ***Simon Turner, direttore di Philips UK***
- **"La vita artificiale sta emergendo come un concetto tangibile (...) e i videogame sono il luogo dove tutti i progressi sono stati fatti".** ***La rivista inglese Edge***
- **"La console Jaguar rivoluzionerà lo stato dello Home Entertainment. È chiaramente la tendenza del futuro."** ***Sam Tramiel, Presidente dell'Atari***
- **"Speriamo di vendere l'Amiga CD 32 a scapito delle altre console, non della nostra ammiraglia, l'Amiga 1200".** ***David Pleasance, Commodore UK***
- **"Tra un paio d'anni, cominceremo a vedere giochi trasmessi direttamente via cavo o satellite (...) che scaricheranno in continuazione nuove parti di gioco nel computer mentre stiamo giocando".** ***Jez San, Argonaut Software***
- **"È un nuovo mondo. In circa 5 anni il CD-ROM assorbirà intrattenimento, educazione ed informazione".** ***Peter Gabriel***
- **"Penso che il futuro vedrà una realtà virtuale estremamente sofisticata. Esperienze che si interfacciano alla mente e sono controllate dai nostri pensieri, piuttosto che da *hardware*"** ***Nick Alexander, Managing Director di Sega Europe, probabilmente reduce da un party psicotropo***

ANNI '90

Dal tipo di (s)ragionamento portato avanti finora, il lettore potrebbe inferire che con l'avvento degli anni Novanta, e con il progressivo smaliziarsi ed evolversi del settore dell'intrattenimento informatico, molta dell'ingenuità "futuristica" degli albori fosse in procinto di scomparire. A nostro avviso non è così. Sicuramente andava creandosi una coscienza molto forte di quello che un computer fosse (realmente o potenzialmente) in grado di fare, e di cosa fosse invece pura fantasia (apocalittica e integrata); tuttavia, le nuove tecnologie (il CD-ROM, le sperimentazioni sulla realtà virtuale, il *World Wide Web*, la TV interattiva) portarono rapidamente a un determinismo tecnologico tanto ottimista quanto ottuso. Se le previsioni cominciavano a essere meno campate in aria, generalmente esse tendevano a tagliare i tempi di ottimizzazione e massificazione dei nuovi gadget elettronici. Una nuova generazione di guru era pronta a delucidarci sulle magnifiche sorti e progressive, noncurante in particolare dei crescenti interessi economici in gioco nel settore dell'*electronic entertainment*.

Un'azzeccata illustrazione del 1983 volta a illustrare il gioco online del futuro. Ci sembrava gradevole, e così abbiamo deciso di riproporvela.

Il CD-ROM, è oggi un imprescindibile supporto di archiviazione dati, certo, ma la storia recente ci insegna che non basta un CD-ROM a decretare il successo di un gioco o di un sistema. CDTV, Amiga CD 32, Mega CD, CD-I, 3DO sono alcune delle macchine che vennero lanciate puntando tantissimo (anche in termini di campagna *marketing*) sulle potenzialità del supporto ottico, ma con un parco titoli deludente e spesso ossessionato dall'idea di impiegare al massimo l'enorme spazio messo a disposizione dal dischetto.

E vai di *Full Motion Video* e altre opinabili trovate, protette dal termine ombrello "multimedialità", mentre l'evoluzione della struttura di gioco giaceva dispersa nel passaggio tra i 16 e i 32 bit – paradossalmente, uno dei giochi più innovativi della metà degli anni Novanta è *Super Mario 64* (1996, Shigeru Miyamoto per Nintendo), per quanto ancorato al supporto cartuccioso del Nintendo 64.

Grazie al protocollo HTTP, Internet si affermò nel corso degli anni Novanta come un mezzo di comunicazione di massa, e subito il mutato panorama internazionale, non più marcato da un chiaro bipolarismo, creò nella mente di molti l'idea superficiale di un mondo automaticamente più democratico, un mondo dove tutti i popoli sono amici, India e Pakistan danno un calcio al passato e ai loro armamenti nucleari e la tecnologia, e la Rete, diventano l'indiscusso garante dell'eguaglianza tra i popoli, e poi via, tutti ad ascoltare musica New Age (India e Pakistan, si sa, tutt'al più oggi calciano i palloni che i bambini di laggiù confezionano a basso prezzo).

Sul fronte dei giochi, siccome si cominciava a rendere tecnicamente possibile una forma di *netplay* piuttosto evoluto, avremmo dovuto assistere *a breve* all'esplosione del *netplay* come fenomeno di massa. Di massa è diventata invece una console grigiolina che permette ai *casual gamer* di sfidarsi in compresenza fisica a *Tekken 3* o a *Gran Turismo 2*, tirandosi improperi e calcioni - molto poco virtuali – sotto il tavolino.

Probabilmente, la panzana più fragorosa degli anni Novanta resta la realtà virtuale, perlomeno come veniva interpretata dai molti, troppi guru che avevano preso il *cyberpunk* un po' troppo alla lettera, senza coglierne le raffinate metafore e allegorie. Secondo questa chiave di lettura, la *Divina Commedia* sarebbe il diario di un uomo che si è fatto un week-end all'oltretomba. Con grande sconcerto dei guru, i giocatori di tutto il mondo continuarono, per esempio, a preferire il caro vecchio Game Boy al suo successore Virtual Boy, che prometteva, tramite i suoi occhialini tridimensionali, l'*immersività totale* nell'azione a un prezzo abbordabile.

D'altro canto, perché farsi venire due occhi così per un modesto coinvolgimento in semplici giochini tridimensionali, quando l'immedesimazione e il *role play* videoludici tradizionali funzionano così bene?

Ci sembra doveroso, a suggellare questo punto di vista speriamo prudente ma non conservatore, citare questa frase di inizi anni Novanta: "Le autostrade dell'informazione saranno uno dei più grandi risultati tecnologici del Ventesimo Secolo. Ma qualcuno dovrà comunque riempire di contenuti queste autostrade. Non sarà una nuova forma di intrattenimento, ma una versione più sofisticata di ciò che già esiste". - *George Lucas.*

Andrea Babich

RECENSIONI GENNAIO

GIANTS

http://www.oldgamesitalia.net/

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Uno dei più originali sparatutto degli ultimi tempi

INFO

Genere: Sparatutto
Casa: Interplay
Sviluppatore: Planet Moon
Distributore: Halifax
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 9x
Processore: PII 200MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct3D
CD-ROM: x4

Gli indigeni sono buffi nella loro quotidianità in mezzo a situazioni surreali.

Giants unisce una realizzazione moderna, che si avvale delle ultime tecnologie in fatto di effetti grafici supportati dalle schede video di ultima generazione, a un'idea ormai consolidata di struttura di fondo di giocabilità. *Giants* è uno sparatutto, e in un'epoca come la nostra in cui diventa sempre più difficile catalogare i vari titoli, o anche definire chiaramente i canoni che un gioco deve rispettare per rientrare in un certo genere, etichettare il lavoro della Planet Moon è molto facile. Esiste un ambiente tridimensionale, vastissimo, un giocatore con il suo personaggio, una totale libertà di azione e movimento, e ovviamente una marea di nemici da polverizzare con tutte le armi a disposizione.

La trama è abbastanza esile ma interessante: alcuni astronauti naufragano su un pianeta selvaggio, abitato da una tribù di ninfe del mare, che usano incantesimi per dominare la natura. Esse hanno creato Kabuto, un gigantesco animale simile in misura a Godzilla o a King Kong, per proteggerle dalle invasioni aliene, Ma Kabuto si è ribellato e ora vive libero nelle foreste, seminando terrore nel pianeta. Dal contatto tra le varie razze, oltre a una sorta di piccoli e curiosi indigeni e a una razza di pecore bipedi che fungono da sostentamento, nascono gli spunti per le varie missioni. Si inizia nei panni di un astronauta, per 14 missioni, le successive 13 saranno con Delphi, la figlia buona della feroce regina delle ninfe del mare, per terminare con 5 missioni negli ingombranti panni del bestione che dà il titolo al gioco. Non si sceglie, dunque, chi impersonare ma si segue il flusso delle missioni.

Per equilibrare la debolezza degli archi delphi ha molte interessanti magie.

Le case degli indigeni sono proprio come i proprietari: piccole e sgraziate.

Queste pecore ricordano degli animali di guerre stellari.

Gli oggetti dentro le botteghe si prendono in modo facile e veloce.

Gli obiettivi della missione sono indicati con simpatia e umorismo.

Il mitra è efficace solo a corte distanze, per la sua imprecisione.

Alcuni elementi distinguono *Giants* da uno sparatutto puro. Con i Mecc, gli astronauti, è possibile muoversi a squadre, e dare alcuni semplici ordini ai propri compagni, anche se non è necessario, dato che ci accompagnano abbastanza fedelmente e sono solo un moltiplicatore di potenza di fuoco; per di più, se vengono uccisi, dopo poco tempo riappaiono al nostro fianco. Occorre costruire delle basi utilizzando gli indigeni come forza lavoro e le pecore come risorsa; questo con i Mecc in una sola missione, mentre Delphi userà in diverse occasioni questa caratteristica da gioco strategico (che comunque, data la sua semplicità, non altera la natura di sparatutto del gioco). Infine Delphi per 4 missioni si troverà a bordo di uno scooter antigravità senza ruote, per delle gare tipiche dei giochi di guida arcade, in perfetto stile *Pod Racer*, tanto più che il veicolo può sparare e speronare gli avversari.
I Macc sono l'alter ego del giocatore più classico: armi usuali, pistole, lanciarazzi, fucili a raggi o palle di energia. Dato che nel gioco è disponibile sia la visuale in prima persona che quella in terza, e anche un'opzione per ruotare la visuale per avere di fronte il proprio personaggio, una curiosità senza utilità alcuna. Vediamo i Mecc come astronauti, con casco e tuta spaziale pesante, a scaglie metalliche e piena di aggeggi necessari alla sopravvivenza ma non per questo pregiudicante l'agilità e i movimenti; i Mecc ricordano molto per forma e movenze Buzz Lightyear dei film di *Toy Story*. Delphi invece possiede un coltello e una serie di archi che sparano diverse frecce che infliggono diversi danni; abbigliata solo da uno straccetto semitrasparente attorno ai fianchi, che costituisce tutta la sua protezione dall'ambiente (per inciso notiamo che le missioni con gli ambienti ghiacciati sono dominio suo!); è di un colore innaturalmente pallido ma senz'altro gradevole, e se si eccettuano i bulbi oculari rossi e un biancore ancora più accentuato del volto è senz'altro una femmina umana perfettamente formata. Delphi utilizza alcune magie per compensare l'eventuale debolezza di propri archi, che si nota dopo aver usato l'arsenale dei Mecc; tra queste troviamo tempeste di ghiaccio, di fuoco, l'invisibilità temporanea, e un temibile tornado. Se i Mecc hanno un *jetpack* sulla schiena per sollevarsi per brevi periodi e per piccole altezze, Delphi ha un incantesimo con lo stesso effetto.
I nemici dei due personaggi sono di due tipi: gli animali del pianeta, simili a granchi, pipistrelli e a piante carnivore che saltano e si muovono sottoterra, e il cui movimento si segue dalla scia di terra e polvere sollevata, e le guardie delle ninfe del mare al servizio della regina malvagia, creature a metà tra umani e pesci. Dalle piante uccise si materializzano palle colorate, rosse o blu, che integrano la nostra salute.
Kabuto, singolare creatura, vede tutto il mondo dall'alto, si muove a enormi passi che fanno tremare il suolo, non ha armi ma schiaccia i nemici come formiche saltandoci sopra e prendendoli a calci. Le sue risorse sono le pecore e i gli indigeni, che Kabuto sfrutta come cibo. Completano lo scenario alcuni giganteschi, ma non paragonabili a Kabuto, animali: dei rinoceronti simili a qualche bestione visto in uno dei tanti *Guerre Stellari* che emettono onde

In attesa che eseguiamo i suoi ordini, questo indigeno legge un libro con noncuranza.

Questo panorama ricorda marte, notevole l'effetto tridimensionale delle texture.

Per nascondersi dal nemico un utile travestimento è il classico cespuglio che cammina.

Un altro animale simile a quelli incontrati in guerre stellari.

Il palazzo delle guardie delle ninfe, sembra un lumacone congelato.

Spettacolare effetto di luce.

sonore dirompenti e in grado di sollevare il suolo a ondate, e un enorme toro agile e veloce, che dovrà essere ucciso sparandogli in bocca. Le armi più evolute, come gli incantesimi più potenti, si trovano dentro speciali casette degli indigeni disseminate per i livelli, si entra e ci si fornisce liberamente

La grafica è spettacolare. Ogni dettaglio è da ammirare con calma, quando il gioco lo consente. Il primo impatto dà un senso di vastità: terre e oceani a perdita d'occhio, montagne, colline, spiagge nelle isole dei Mecc, ghiacciai, crepacci, pianure, fiumi parzialmente ghiacciati degli ambienti di Delphi, rocce e altipiani sotto i piedi di Kabuto. La libertà di esplorazione non ha confini nei livelli, e se il gioco non è disegnato con pretese di realismo di tipo cinematografico, invece è caratterizzato da ambientazioni surreali, il cui effetto enfatizzato è ottenuto in modo egregio. Sembra di essere in un cartone animato, e sembra di essere partecipi all'azione non solo con la vista e con l'udito, ma anche quanto a sensazioni ambientali, tanta è l'immersività degli scenari di *Giants*. Così, avremo un sole abbacinante che si riflette su acque scintillanti, placide e tiepide, su spiagge di sabbia dorata che confina con freschi prati su cui crescono alberi rigogliosi, rocce affioranti dal terreno, collinette e dislivelli che possono celare un panorama mozzafiato o un pericolo mortale, distese gelate che suscitano brividi e che un sole pallido e timoroso non riesce a riscaldare. Poi, montagne che dividono in zone dell'ambiente, su cui comunque ci si può arrampicare, perché è bene sottolinearlo, in *Giants* si va dove si vuole, quando si vuole. Ottimi cromatismi, ottima simulazione di un ambiente naturale, oltre che della pietra degli edifici, e del metallo delle armi. I personaggi si muovono in modo davvero fluido e convincente, i Mecc si guardano attorno guardinghi, puntando qua e là la pistola, Delphi è calma e serena, Kabuto è una bestia e si muove come una bestia, tutto muscoli e mascelle. I movimenti dei personaggi, esattamente come l'ambiente, non sono da paragonare alla realtà ma piuttosto alla fluidità di un cartone animato, e l'effetto è riuscito, soprattutto durante i filmati a tutto schermo che chiudono e aprono le missioni, e nei quali si apprende l'obiettivo delle prossima missione, oltre allo svolgersi della trama. In tali filmati le situazioni e i dialoghi sono esilaranti, pervasi da un umorismo gradevolissimo. Anche i villaggi degli indigeni sono buffi e sgraziati, e non meritano solo uno sguardo di sfuggita, come semplici ostacoli, ma un'attenzione ben maggiore.

Esiste una colonna sonora, ma non è incisiva e scorre senza aggiungere molto alle missioni. Gli effetti sonori sono vari e realistici, dalle onde del mare ai versi degli animali, a ovviamente il rumore delle armi, tipico delle armi da fuoco o a raggi per i Mecc, e più surreale per gli archi di Delphi, mentre Kabuto fa rimbombare tutta l'isola, e si sente, specialmente in cuffia. Le voci sono ben riuscite, i doppiatori italiani hanno reso fedelmente le emozioni degli accadimenti nella storia e gli effetti sono curati, dal senso di distorsione della voce dei Mecc, come se provenisse da una radio, quella di un casco, alle voci dei piccoli indigeni, a volte fifoni e che a volte si credono

Non sempre è giorno in *Giants*.

Delphi è dolce e carina ma ha sempre un ghigno sadico sulle labbra e gli occhi di sangue.

Per costruire la base ci sono anche le istruzioni scritte sul terreno.

Edificio nel prato - scomodo ma bello.

Il fascino del paesaggio è indiscutibile.

La prima apparizione di kabuto è in stile king kong, per accettare un sacrificio vivente.

onnipotenti, con effetto simpatia assicurato. Delphi ha una voce dolce e melodiosa. Kabuto ruggisce ogni tanto, e anche così si capisce benissimo cosa vuole fare.
La giocabilità non presenta problemi, si tratta di uno sparatutto, con il mouse ci si orienta e si spara e con la tastiera ci si muove, esiste una mappa che si completa man mano che si esplora la zona, e su cui sono evidenziate le posizioni degli obiettivi, qualunque essi siano. Il tiro delle armi dei Mecc non è molto preciso, meno comunque degli archi di Delphi, che hanno un altro svantaggio che fa da contraltare. Infatti, una delle armi più usate in Giants è la pistola in dotazione, con carica infinita, mentre le altre presentano il limite della scarsità di munizioni e della lentezza di ricarica; ora è sempre comodo poter fare fuoco continuo tenendo il pulsante del mouse premuto, e con gli archi non si può fare, perché occorre tenerlo premuto per caricare il colpo, che viene effettivamente scoccato quando si rilascia il tasto. In queste condizioni, una raffica di frecce è spesso difficile da mantenere, e questo fa sì che giocare le missioni di Delphi sia leggermente più impegnativo. Non poteva mancare comunque una funzione di zoom per un fucile dei Mecc o un incantesimo di Delphi per colpire bersagli lontani. I controlli vanno ridefiniti separatamente per i tre personaggi e per la slitta di Delphi, e bisogna ricordarsi: dopo tutte le missioni dei Mecc, per qualche istante non capivamo perché non riuscivamo a muovere Delphi, cercando di usare i tasti ridefiniti per i Mecc.
La visuale in prima persona è consigliata per ovviare alla imprecisione delle armi, e per una maggiore immersione nel gioco, oltre al classico problema delle telecamere separate dai personaggi: a volte la visuale viene oscurata da una tettoia o da una chioma di un albero, tipicamente durante un pesante conflitto a fuoco.

Se l'ambiente è estremamente vasto, le missioni non sono mai molto complesse, e spesso si risolvono dopo poco tempo, se si rinuncia a girovagare per montagne e foreste ma vagabondare ogni tanto è comunque consigliabile sia per il gradevole paesaggio sia perché si può sempre trovare qualche villaggio nascosto con una bottega di armi. Purtroppo non è possibile salvare durante una partita, e nelle missioni con molti nemici può essere fastidioso dover ricominciare daccapo a situazione avanzata. Da ciò nasce una strategia di ottima probabilità di riuscita: distruggere tutto da lontano. Infatti lo splendido motore grafico di *Giants* consente di distruggere ogni oggetto presente nello scenario: alberi, edifici, muri, recinti, e a seconda della dimensione della costruzione occorreranno più o meno colpi, e mentre la struttura è sotto fuoco si sgretolerà lentamente con un boato finale prima di sparire. Dopo essere stati uccisi un paio di volte da cecchini nascosti, abbiamo usato questa strategia in alcune occasioni, prendendocela comoda e facendo il giro largo. Radere al suolo un villaggio o una fortificazione sino alla completa sparizione è divertente e vale il tempo speso in più - dopotutto questo è uno sparatutto. L'inconveniente è il dover manovrare il mouse in intervalli piccolissimi, pochi *pixel* e se il mouse non è pulito il puntatore si muove a scatti, può essere frustrante puntare correttamente.

Roberto Aresu

Il jetpack permette di gustare il panorama dall'alto.

PCZ COMMENTO

Colorato, divertente, simpatico, originale. Questo sparatutto sarà una sorpresa per molti. E' difficile individuare dei veri difetti in *Giants*: ogni dettaglio è curato e ben realizzato, se si eccettua l'imprecisione delle armi nella visuale in terza persona. La grafica è fantasmagorica, stupefacente, accuratissima. Buoni effetti sonori e voci, poco rilevante la colonna sonora. In *Giants* si può andare dove si vuole e si può distruggere tutto quello che si vuole. Esistono tre personaggi da controllare, è come avere tre giochi diversi in uno, fusi in una trama avvincente nella sua linearità, senza tenere conto poi delle gare sul veicolo della ninfa. Dialoghi e filmati molto divertenti. Questo è un titolo che non può mancare nella collezione di ogni appassionato.

COLIN MCRAE 2

E' arrivata l'influenza, isolato il virus... E' inglese e si chiama *Colin Mc Rally II*!

INFO

Genere: Sport, Guida rally
Casa: Codemasters
Sviluppatore: Interno
Distributore: Halifax
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 233
RAM: 32 Mb
Grafica: Scheda 3D accelerata
CD-ROM: 8X

Ci siamo! Tra poco si parte. Notate il bellissimo cruscotto.

Adesso ditemi voi come dovrei fare! Ho da scrivere tre o quattro pagine su qualcosa che invece andrebbe contemplato in assoluto e religioso silenzio. Come si fa per i paesaggi più struggenti, per un momento emozionante o per una bella ragazza. Ma qui ci troviamo di fronte a qualcosa di più! Qualcosa da cui è impossibile staccarsi. Si viene contagiati e risucchiati dai suoi invisibili tentacoli. E' una malattia! Un virus! Ma è fantastico e voglio ammalarmi!
Qualche tempo fa abbiamo avuto tra le mani la beta di questa meraviglia. Adesso, con orgoglio, la versione definitiva ci saluta dalla cassaforte dove l'abbiamo riposta. Hai visto mai che a qualcuno venisse in mente di accorgersi quanto sia… ma ci sono aggettivi per la quasi perfezione? Ma addentriamoci nella scoperta della nona meraviglia del mondo (l'ottava è la Ferilli!). Però state in silenzio. I grandi eventi vanno assaporati con rispetto.
Dunque cominciamo. Le promesse della versione non definitiva si sono tutte compiute e qualcosa è andato anche al di là di ogni più rosea aspettativa. Iniziamo da quello che salta subito agli occhi: la grafica. Vi do un consiglio: quando vedrete il filmato introduttivo ricordatevi di chiudere la bocca, le mosche ci sono anche in inverno. Non si riesce a credere che quello che ci passa davanti sia un filmato virtuale! Eppure è così. Di solito a questo punto il pensiero sorge spontaneo: "Va bene, è l'introduzione, ma nel gioco il livello della grafica sarà inferiore…" L'esperienza insegna.
Invece quelli della *Codemasters* se ne infischiano della nostra esperienza. E ci danno dimostrazione di cosa si può fare oggi a livello grafico con un gioco di guida. Il filmato introduttivo è solo l'antipasto. Tutta la sostanza del gioco è sugli stessi livelli. Incredibile! A 800x600 tutto fila come se avesse il turbo. Okay, ho un P3 600 e una *GeForce* , ma con lo stesso sistema dovevo togliere un sacco di roba con altri giochi di guida (e non dico quali, anche se l'avete capito), per avere un *framerate* accettabile.
La chiarezza e la semplicità sembrano essere le parole d'ordine che hanno guidato i programmatori. Le schermate introduttive, dove poter scegliere le opzioni e le modalità di gioco, sono semplici e intuitive. Poche voci, ma complete. E a ognuna corrisponde un bivio che ci porta più in profondità nel gioco. *Piloti*: dove potremo iscriverci (anche senza licenza CSAI) e avere non solo il nostro nome, ma anche giorno, mese e anno della nostra data di nascita. Dalla voce *Rally* si passa nel sottomenu dove possiamo scegliere tra *Campionato*, *Rally singolo*, *Stage singolo*, *Prova a tempo*, e *Sfida*.

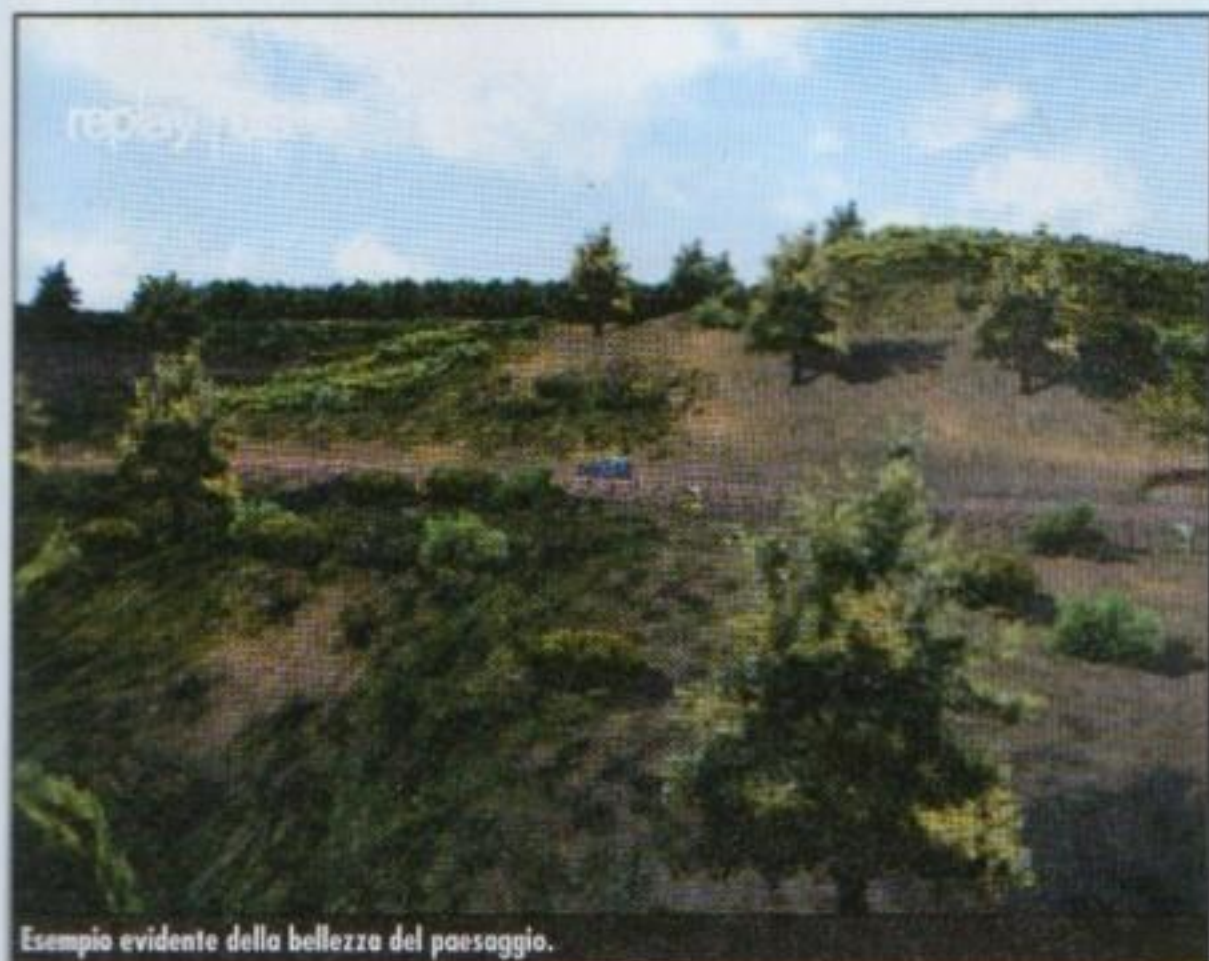
Vista da vicino è una meraviglia!

Una tabella con informazioni chiare e complete.

http://www.oldgamesitalia.net/

Ci farei un poster!

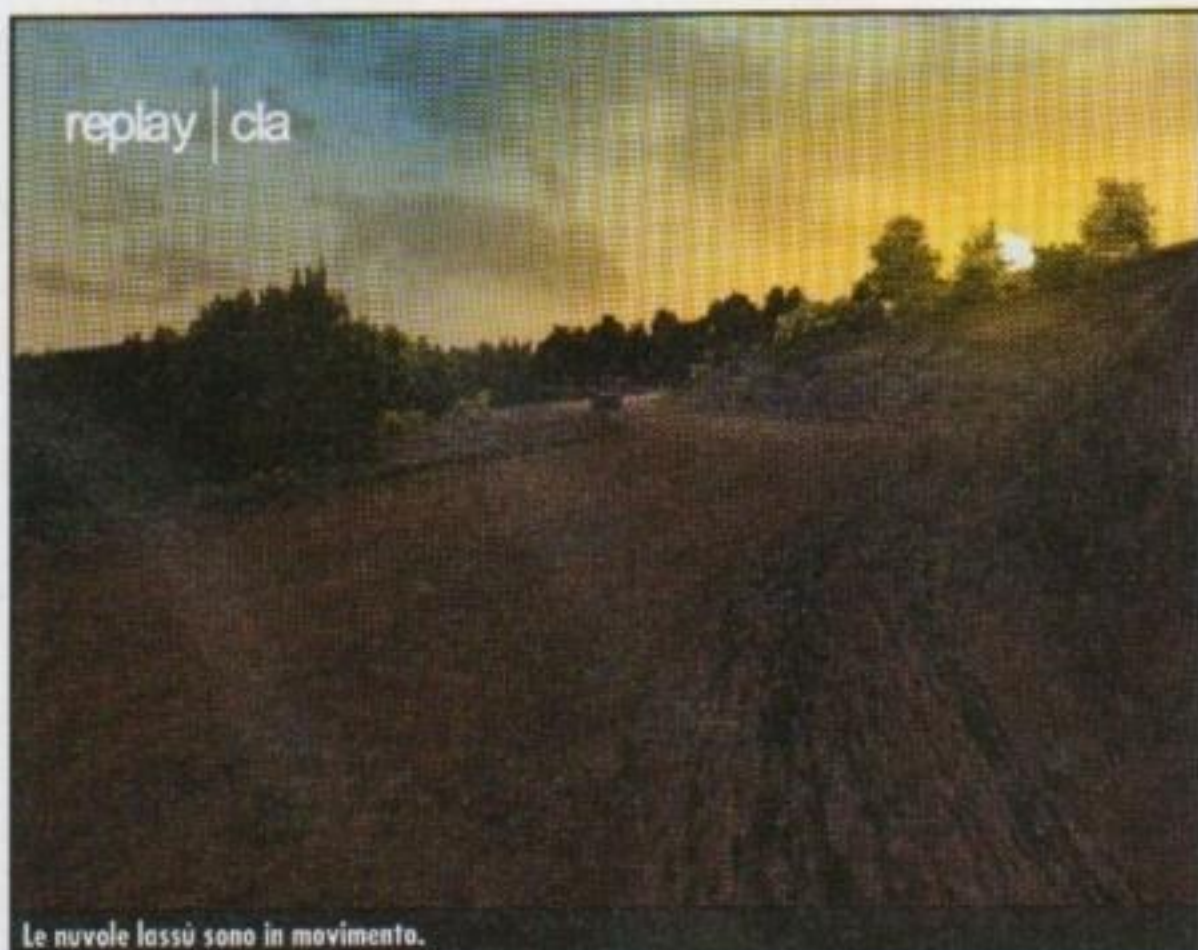
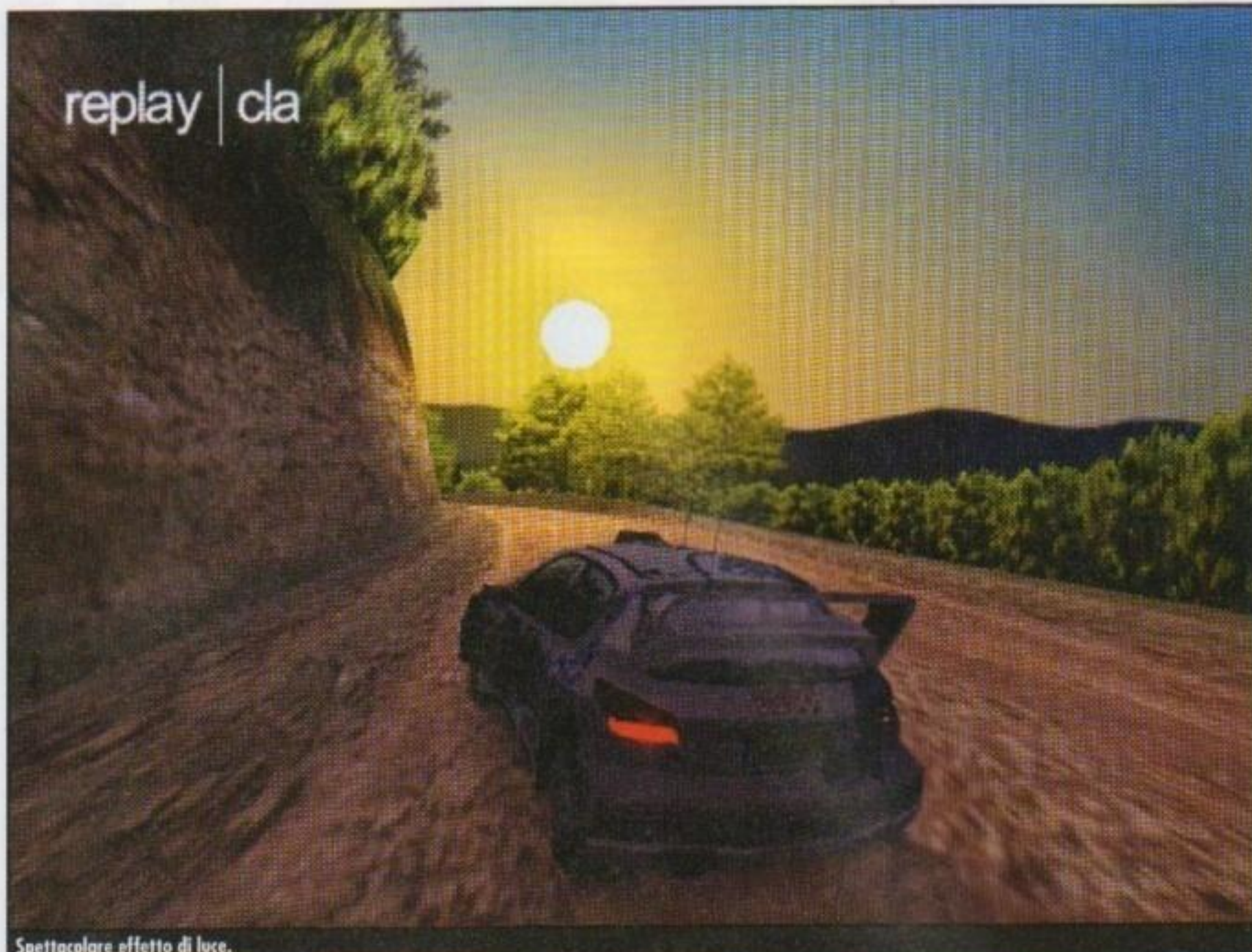
Se per le prime quattro voci il contenuto è intuibile, la voce *Sfida* apre inaspettatamente il gioco a un livello superiore. Si tratta infatti di una sfida tra due equipaggi completi (pilota e navigatore), tutta giocata su un circuito rally abbastanza lungo e con il tracciato che ritorna su se stesso, senza mai incrociarsi: un "otto" molto articolato, insomma. Ma, a dispetto del taglio che può sembrare arcade, le cose sono estremamente serie. La gara infatti è in parallelo, come quelle che si svolgono al *Motorshow* di Bologna. Non c'è un grammo di arcade neanche a pagarlo! E' solo un rally al "chiuso". Né più né meno. Ed è un piccolo campionato diviso in eliminatorie. Si parte con otto coppie di piloti che si sfidano. Le eliminazioni ne lasceranno sul campo solo due a contendersi il trofeo virtuale. E se per battere i principianti non ci vuole poi molto, con il livello *intermedio* ed *esperto*, le cose si fanno serie! Il bello è che si parte con uno stage in Giappone, paese che non ospita altri circuiti del campionato di rally. Ma avanzando nella modalità *Campionato* e vincendo gare, si ottengono nuovi circuiti per nuovi stage. In più a complicare ulteriormente le cose vi è anche il fatto che la vettura non la sceglie il giocatore, ma è assegnata a entrambi i concorrenti a rotazione. Bellissimo! Questo denota l'intelligenza dei programmatori, che non si limitano a fare un semplice gioco di guida (tracciato, macchina, gara), ma danno la possibilità di appassionarsi in modo decisamente più accattivante con la scoperta progressiva (attraverso i risultati di rilievo), di nuovi elementi costitutivi del gioco, che lo rendono senz'altro molto più appassionante e longevo. Uno schema già apprezzato nel bellissimo *Toca 2*. La modalità *Campionato* inoltre sblocca, se si ottengono determinati risultati, altri sette rally completi da giocare nella modalità *Rally Singolo* che si apre infatti con il solo rally che si corre in Finlandia. Gli altri sarà necessario sudarseli.

Esempio evidente della bellezza del paesaggio.

Tornando al menu principale, dopo la voce *Rally* che da accesso a tutto il ben di Dio che abbiamo descritto or ora, troviamo la simpatica scritta *Arcade*: nessuno di voi si sogni nemmeno di pensarlo, questo gioco non sarà mai un arcade! La parola in questione si riferisce alla modalità *Gran premio*. Anche qui i programmatori devono aver pensato che correre per tutto il tempo con l'incubo dell'orologio, alla lunga poteva dare un po' di malinconia. Ragione per cui sono venuti incontro alle esigenze di quelli che se non corrono in compagnia non si divertono! Ed è in pratica questo che succede in Arcade. Che è a sua volta diviso in *Campionato*, *Gara singola* e *Prova a tempo*. Nel primo caso si tratta di affrontare altri cinque piloti (questa volta senza navigatore) su tre circuiti per tre giri.
Questo campionato è diviso in due classi *A* e *B*. Solo la *B* è disponibile all'inizio, mentre se si desidera la *A* bisogna prima vincere il campionato della classe *B*. Sembra un gioco fatto a matrioska!
Per quanto riguarda la *Gara singola* la spiegazione è fin troppo evidente. Si corre comunque sempre contro altri cinque avversari. Qui si può scegliere anche di dividere lo schermo in due e divertirsi con qualche altro pilota in carne e ossa.
Per la *Prova a tempo* la corsa è contro il cronometro.
La voce successiva, nel menu principale, è dedicata alla *Rete*. Si può giocare fino a otto giocatori tramite collegamento IPX, TCP/IP, via seriale oppure col modem e possono essere in due a divertirsi a sportellate!
Le *Opzioni* hanno le solite voci per calibrare al meglio tutto il marchingegno, ma vorrei sapere chi ha fatto la traduzione: è la prima volta che il mio volante viene chiamato *controllore*!
Le ultime due voci sono per la scelta della lingua e per i *Trucchi*. Trucchi? In una simulazione? Ebbene sì. Dal momento che c'è sempre qualcuno che se non trova il codice sta male... bene, eccolo qua! Ma il bello è che è opzionabile. Nel senso che il codice, con le vittorie, si sblocca e viene depositato nel menu dedicato, ma la sua attivazione è a discrezione del giocatore! Per cui esiste e fa il suo sporco lavoro, ma solo per chi lo vuole.
Ma vogliamo adesso salire in macchina? Bene, intanto c'è da dire che le vetture sono solo sei. Per chi vorrebbe un parco macchine robusto è un po' pochino. Ma non c'è da aver paura. Con il solito espediente dei risultati si sbloccheranno altre vetture nuove di zecca!
Si nota subito che le vetture di *base* sono tutte a trazione integrale, con 300cv di potenza e hanno il peso identico: 1.230kg. Sei bei bestioni da portare a spasso per il mondo! Prima di avventurarci per le strade del campionato saremo informati delle caratteristiche di ogni tracciato da immagini proprie e da una voce che ci illustra le particolarità del percorso, sia per i piloti che per il pubblico. E' una voce conosciuta dagli affezionati "clienti" della *Codemasters*, perché è la stessa che introduceva le gare in *Toca 2*.
La parte spettacolare arriva adesso, cioè quando si sale in macchina. Quanti appassionati si sono sempre lamentati del fatto che le macchine, da dentro erano tutte uguali? La nostra sofferenza è finalmente finita! In *Colin Mc Rally 2* tutte le macchine sono personalizzate. Fuori e dentro! Ed è un vero piacere notare la differenza tra il cruscotto della *Ford Focus* e quello della *Peugeot 206*. Gli amanti del particolare che fa la differenza tra un gioco di corse e un capolavoro qui ci vanno a nozze! Anche il lunotto anteriore è percepibile nella visuale *on board*. Del volante si vede solo la parte superiore, ma è corretto perché i piloti da rally hanno una posizione di guida molto raccolta, per avere le spalle ben ancorate al sedile e poter fare movimenti rapidi e potenti nel controllo dello sterzo. Questo testimonia la fedeltà alla realtà cercata in tutti i particolari. E questo è solo l'aspetto che salta immediatamente agli occhi. Infatti, appena il semaforo davanti a noi diventa verde e pos-

In officina dopo la corsa. Solo 60 minuti per riparare tutta quella roba?

La schermata di impostazione della macchina è un vero capolavoro!

http://www.oldgamesitalia.net/

siamo schiacciare a tavoletta per fiondarci verso la prima derapata, ecco aprirsi davanti all'appassionato un nuovo universo, tutto da scoprire. Un universo fatto di sensazioni visive e, per chi ha la fortuna di averlo, sensazioni da *force feedback*. Finalmente adesso possiamo apprezzare interamente il gran lavoro fatto per sviluppare questo aspetto nel gioco. Se vi ricordate, qualche tempo fa, nella *preview*, dicemmo che il *force feedback* non era ancora stato implementato e che lo sterzo risultava solo indurito, senza altre variazioni di "ritorno". Il *force feedback* che si sente adesso è *tutto un altro pianeta*! Intanto nel menu dedicato lo si può regolare come si vuole, sia come forza di risposta che come sensibilità, e per gli amanti del gioco brutale si può selezionare anche la voce *Indurimento dello sterzo* così che ci si troverà tra le mani una macchina con cui fare a pugni ogni volta che c'è da fare una curva. In ogni caso, da quello che si sente, si capisce se sotto alle nostre ruote passa il ruvido sterrato o il liscio asfalto. Con la neve si può sentire il momento esatto in cui le ruote perdono direzionalità: lo sterzo diventa leggero e la macchina comincia a scivolare. Il rollio e il beccheggio sono resi magistralmente, così come i passaggi transitori e le sconnessioni, se pur minime del fondo stradale. Durante la corsa, se si centra un cespuglio, lo si sente in pieno! Non so come abbiano fatto ma so che le sensazioni di guida in questo gioco non assomigliano a niente di provato finora. Ad aiutarci nel capire "come siamo messi" ci pensano poi le sensazioni visive. La prima cosa che salta agli occhi è che la visuale del pilota non è ferma, ma come nella realtà, subisce gli scossoni delle asperità del fondo regalandoci una sensazione di realismo eccezionale!

Spettacolare effetto di luce.

Non è una novità certo, ma la misura con cui questo effetto è realizzato ne fanno un particolare degno di nota. Dopo un po' che si guida, si dimentica di essere davanti a allo schermo di un computer e si ha la sensazione di essere davvero su quella strada che si sta strapazzando! Tutto sembra vero. A seconda delle accelerate e delle frenate entra nel campo visivo la scritta adesiva che le vetture hanno sul parabrezza e che funge da parasole. Così come in ogni curva, sia in *controsterzo* che impostata normalmente, l'inclinazione della scocca è del tutto naturale e "logica", ma a un livello finora mai raggiunto. Non è difficile guidare questi bolidi, almeno nel gioco, e questo fa scaturire la sensazione che ne sia stato ammorbidito un po' il comportamento. Ma se si prova a forzare ci si accorge che le cose si fanno maledettamente più complicate. Così spesso capita di giungere al traguardo con la carrozzeria da rifare, i vetri in frantumi e un sacco di altri acciacchi rimediati nei botti. Per fortuna tra una prova e l'altra si può risistemare il tutto, a patto che il tempo che si ha a disposizione prima di ritornare a correre sia sufficiente. Perché ogni riparazione da effettuare riporta pure la segnalazione del tempo occorrente. Purtroppo a volte capita di non aver abbastanza tempo per mettere a posto tutto e allora bisogna scegliere cosa è prioritario per tornare in gara con il minimo danno possibile. Le sensazioni di guida sono dettagliate e chiare. Sull'asfalto le ruote stridono e la vettura "tiene" correttamente. Sullo sterrato le cose cambiano e bisogna imparare ad anticipare la curva, presentandoci alla corda con il muso puntato all'interno. E' un piacere pilotare in questa simulazione. Si fatica davvero a smettere. La sensazione di velocità è impressionante. Per fare dei buoni tempi, soprattutto su asfalto, bisogna davvero sentire una leggera sensazione di paura: paura di andare troppo veloce. Altrimenti a ogni posto di controllo il quadrato che si accende per farci capire che un altro settore della corsa è completato sarà inesorabilmente rosso, segno che siamo fuori tempo massimo.

I "botti" sono bellissimi! Nel senso che la sensazione di sbattere duro c'è tutta. Accompagnata dal rumore pertinente, la "frustata" è davvero realistica, così come le conseguenze. Non esistono qui segnali che si accendono sullo schermo per informarci che il tale particolare sta tirando le cuoia o che il talaltro pezzo ci ha salutato e ha lasciato la compagnia. Nella realtà non succede, al massimo si può accendere qualche spia. Ebbene qui è esattamente come nella realtà, e senza neanche la spia. Di tutto quello che abbiamo rotto ci verrà presentato l'elenco a tappa terminata, così la prossima volta staremo più attenti! Un altro particolare non certamente arcade.

Quando una prova finisce ci si può rilassare un po' ammirando le gloriose gesta appena compiute. Il replay parte automaticamente alla fine di ogni corsa ed è davvero un altro capolavoro di quei geniacci della

Le nuvole lassù sono in movimento.

Sfida. Prima della partenza. Notare il cruscotto. Mi hanno cambiato macchina!

http://www.oldgamesitalia.net/

Codemasters. Si capisce come il lavoro visto nel gioco testato per la *preview* era largamente incompleto. La carrozzeria delle macchine è uno spettacolo. Le luci e le ombre scivolano sulle lamiere in modo così realistico che a volte bisogna ricordare a noi stessi di essere davanti a un gioco, non a uno schermo televisivo. Avevamo notato nella *preview* lo splendido lavoro delle sospensioni, la dinamica perfetta della fisica delle vetture, le reazioni inerziali dei carichi in frenata, in accelerazione o in scivolata. Tutto ha conservato la qualità che si ricordava, con in più il miglioramento delle texture. Il paesaggio dove si muovono le macchine ha del miracoloso: con questo livello di grafica, ogni cosa vista finora deve essere rivalutata. Il nuovo punto di riferimento diventa *Colin Mc Rae 2*. Non si scappa.

Quello che manca, però, è la possibilità della gestione attiva del replay. Avanzamento veloce, stop, riavvolgimento sono parole che qui cadono nel vuoto. Bisogna solo aspettare che il replay arrivi a fondo per vederlo ripartire, nel caso si perdesse qualche inquadratura.

Durante la corsa scordatevi di fermare e rivedere gli ultimi dieci secondi!

Questo è ancora un buco da colmare per i programmatori, visto che le hanno davvero pensate tutte per venire incontro a ogni tipo di giocatore.

Sfida. I due concorrenti in parallelo.

Sfida. Altro giro, altra corsa , altra macchina.

A tutto arcade!

Il paesaggio comunque non è solo bello, è anche solido. Provate a centrare un cartello stradale o qualsiasi altro paletto. Dimenticatevi l'effetto "farfalla impazzita", con il suddetto cartello che vi lascia gentilmente passare: in questo gioco una legnata pazzesca sarà tutto quello che rimedierete se tenterete di "tagliare per cartelli". Qui o si corre onesti o ci si schianta!

I tracciati sono talmente vari e differenziati che si intuisce appena l'enorme lavoro che deve essere costato ai programmatori. Ma ne è valsa davvero la pena.

Non si sente il bisogno di fare scampagnate fuori ordinanza.

Il pubblico a bordo pista non è numeroso. Sono tutti in foto 2D e secondo me c'è tutto lo staff della *Codemasters* nascosto lì in mezzo. Per la grafica in generale ci si accorge a un certo punto, guardando bene da vicino la macchina, come all'interno emergano solo due teste, nemmeno tanto belle da vedersi, e dal livello del volante il piano del cruscotto continui fino al lunotto posteriore. Il pilota e il navigatore non sono in 3D e non sono animati. Sconcerto? Delusione? *Ma chi se ne frega!* Con tutte le grazie che possiamo ammirare, non si sente proprio la mancanza di due pupazzotti che giocano a fare gli uomini. C'è una certa dignità in una scelta del genere. Il punto centrale di una simulazione automobilistica è la macchina e tutto quanto la riguarda, non l'animazione di un "accessorio".

In sintesi fa proprio piacere notare come in un titolo come questo non ci siano cadute di tono nemmeno quando si affrontano avversari sulla stessa pista. Cosa inusuale per un rally. E di taglio decisamente arcade. Ma i suddetti avversari sono tosti davvero e non sono lì per fare da paracarro! Si capisce quindi l'estrema serietà del progetto che sta dietro a questa meraviglia, che non tarderà a sparire in fretta dagli scaffali dei negozi.

Le variabili sono così tante, compreso il meteo, che la sua giocabilità è garantita per molto tempo. A proposito di tempo... Non vi ho ancora parlato del meteo?

Ebbene, in *Colin Mc Rae 2* il tempo è variabile e/o regolabile. Ma c'è. C'è la pioggia e la neve, il sole e le nuvole cupe. E' un elemento dinamico che può influenzare moltissimo la corsa. Prima di ogni tappa si viene informati delle condizioni atmosferiche. Solo nella modalità *Rally – Prova a tempo* il meteo sarà invariabile, fissato nelle migliori condizioni per ottenere il miglior tempo possibile dalla prova.

Con tutto quello che è stato focalizzato, si capisce come da giocare ci sia parecchio. Trattandosi di un gioco che aveva di per sé dei limiti di genere, bisogna riconoscere che chi ha saputo confezionare un progetto così ha davvero il dono di una intelligenza rispettosa verso tutti i tipi possibili di *videogiocatori*, dal principiante al distratto, dall'amante dell'arcade al patito della simulazione. Tutti potranno trovare qui quello che regalerà loro momenti davvero esaltanti.

E se pensate che si stia esagerando con le lodi, non avete che da provare questo gioiello di persona. Sono sicuro che concorderete con me.

Claudio Villa

Visione d'insieme del bellissimo impianto giapponese.

PCZ COMMENTO

Un gioco che spazza via in un colpo tutto quello che fino a ieri si credeva ben fatto. Un titolo che gli appassionati di rally si troveranno a elogiare per molto tempo. La grafica sbalorditiva, la facilità con cui si può imparare a gestire la vettura e le sorprese da attivare nel corso del gioco ne fanno un gioco che va al di là del puro divertimento. Se per Natale avete già fatto regali per computer ma non questo, pensate che c'è anche la Befana che porta i doni: a Pasqua di *Colin Mc Rae 2* non ne troverete più.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Qualcuno ricorderà la serie per la vicenda giudiziaria che la vide protagonista un anno e mezzo fa, quando entrambi i capitoli furono dapprima sequestrati e poi fatti tornare sugli scaffali dei negozi italiani. Saranno molti di più quelli invece che non tarderanno ad associare il nome di *Resident Evil* con quello di *Alone In The Dark*; in effetti non è cambiato di molto il concetto rispetto al titolo del 1992 della Infogrames. A ogni modo andiamo a scoprire quello che la conversione curata dalla Eidos riesce a proporci. A essere sinceri, ci siamo avvicinati a questo prodotto in maniera molto diffidente, avendo già giocato ai due precedenti titoli. La speranza era quindi quella di essere smentiti.

INFO

Genere: Avventura
Casa: Eidos
Sviluppatore: Capcom
Distributore: Leader
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98/ME (Explorer 4.0 richiesto per Windows 95a)
Processore: Pentium II 233 (min.)
RAM: 64 MB
Grafica: Software rendering/D3D
CD-ROM: 4x (min.)
Spazio su HD: 50 Mbyte (min.)

Jill è una donna molto richiesta: ecco una folla che reclama per un autografo.

MA QUESTA E' LA SOLITA MINESTRA! NON E' LA ZUPPA DEL CASALE!

La nostra avventura inizia laddove si erano concluse le peripezie di Leon e Claire in *Resident Evil 2*, ossia nella ridente (*AH! AH! N.d.R.*) cittadina statunitense di Racoon City. Gli orrori del passato sono ormai dimenticati, e le cose sono tornate al loro posto. Dopo varie vicissitudini la Umbrella Inc., la potente multinazionale dell'ingegneria genetica, è riuscita a riprendere la sua posizione dominante sul paese, che mette in profondo pericolo attraverso una serie di esperimenti molto rischiosi. Manco a dirlo pure stavolta qualcosa va storto, e, in un modo o nell'altro, viene liberato il nefasto T-Virus, che ha la simpatica peculiarità di trasformare qualsiasi essere vivente in zombie. Anche in questa circostanza interviene sul posto la polizia americana, la quale, come prevedibile, non riesce a bloccare l'avanzata dei mostri, i quali sono ormai diventati una reale minaccia per l'intera umanità. E' a questo punto che entra in azione la bella Jill Valentine (la protagonista del primo episodio), da poco licenziatasi dal corpo speciale *S.T.A.R.S.* Suo malgrado, sarà chiamata nel non facile compito di ripulire le strade di Racoon... Da questo punto di vista il gioco parte già col piede sbagliato. Nulla di più ripetitivo potevano proporci gli sceneggiatori di *Nemesis*. D'altro canto questo vuole essere anche e soprattutto un gioco di azione ed esplorazione, e dunque, volendo, la trama può anche passare in secondo piano, ma è sicuramente scoraggiante notare un'assoluta mancanza di originalità nei creatori di *Resident Evil*. Andremo addirittura a visitare la centrale di polizia del secondo episodio, identica in tutto e per tutto a quella di *RE2!*

In questa immagine notiamo l'effetto dell'acqua.

L'interno di un lussuoso ristorante.

E ALLORA, ALLORA IO MI BUTTO!

Controllando alternativamente Jill o Carlos (Oliveira, una new entry), il nostro compito

Questo simpatico tizio ci romperà l'anima per tutta l'avventura.

Un'inquadratura dall'alto che ci permette di vedere tutte gli oggetti importanti.

L'inventario farà dannare a causa della sua limitatezza.

sarà quello di svelare il misterioso incidente che ha portato alla ribalta gli zombie e di debellare il malefico virus.
L'avventura è in terza persona con visuale fissa: ciò significa che non saremo seguiti da un occhio dinamico che ci inquadrerà solo alle spalle, ma saranno presenti, nelle diverse locazioni, una serie di telecamere bloccate che ci riprenderanno, così come accade in *Nocturne*. I fondali nei quali ci muoviamo sono prerenderizzati; nascosti (ma non troppo) in essi vi sono oggetti particolarmente interessanti che potranno essere analizzati e raccolti nel piccolo inventario per risolvere i semplici enigmi che ci separano dal boss finale. A condire il tutto ovviamente una pletora di non morti affamati, che dovremo far passare a miglior vita, in un modo o nell'altro. La maniera più semplice sarà di sicuro quella di riempirli di pallottole, ma qualora ci trovassimo nella spiacevole situazione di "contatto ravvicinato" sarà opportuno sbatterli per terra schiacciando la loro inutile testa. Nei momenti principali della storia il gioco prenderà il nostro posto, proponendo delle scene in *wide screen* realizzate con lo stesso motore grafico del titolo.

CALMATI! EHY NO, NON BUTTARTI... NON E' POI COSÌ CATTIVA!

Tecnicamente parlando, *Nemesis* si mette sin da subito in cattiva luce, con dei filmati introduttivi tutt'altro che suadenti (la qualità sfoggiata da quelli di *Diablo II* e *Final Fantasy VIII* dista anni luce). Le speranze di una revisione grafica da parte della Eidos vanno ben presto deluse una volta avviata la prima partita: il gioco risulta essere la fotocopia fedele della versione per PlayStation. I fondali prerenderizzati sono per questa ragione spesso pixellosi: se questo difetto non era particolarmente evidente nel gioco per console, esso risulta invero molto fastidioso nella versione per PC, dal momento in cui la distanza che separa il video dagli occhi del giocatore è decisamente inferiore, e i bordi seghettati sono perciò molto più evidenti.
Gli sprite, l'unico elemento di cui i chip acceleratori dovranno occuparsi, sono purtroppo formati da un numero di poligoni estremamente basso. Le *texture* che li ricoprono lasciano assolutamente perplessi, per non parlare delle loro patetiche animazioni. Gli effetti speciali (acqua, ombre, ecc.), poi, sfiorano il ridicolo; commovente la rappresentazione del fuoco che assomiglia davvero molto a quello del secondo *Doom*. Se il comparto grafico fa acqua da tutte le parti, leggermente migliore si rivela essere quello sonoro. Le musiche sono d'atmosfera, tentando di creare suspence e terrore, e l'audio posizionale applicato agli effetti avvolge in maniera abbastanza coinvolgente, anche se siamo ben distanti dai risultati ottenibili spremendo al massimo una scheda come la *Sound Blaster Live!* utilizzata per la recensione. Sarà inoltre conveniente calare un velo pietoso sull'adattamento italiano (nella forma di sottotitoli che scorrono alla velocità della luce), decisamente troppo approssimativo.
La giocabilità è garantita da un sistema di controllo sufficientemente buono: i risultati migliori sono ovviamente ottenibili con un joypad (il *SideWinder* della Microsoft si è comportato egregiamente), ma l'utente se la potrà cavare abbastanza bene pure con la tastiera. Gli enigmi che ci vengono proposti sono tutti abbastanza semplici e immediati, ma non per questo monotoni.
I combattimenti inoltre sono stati resi più vari sia dal maggior numero di armi e dall'opportunità di creare diversi tipi di munizioni miscelando tre tipi di polvere da sparo, sua dalla possibilità di schivare i colpi: per tal motivo, sotto alcuni punti di vista, il gioco ha vagamente ricordato i picchiaduro tridimensionali. Da sottolineare a tal proposito anche la presenza dei cosiddetti "oggetti d'attacco", come ad esempio casse di esplosivo, che potranno essere d'aiuto in situazioni particolarmente "calde".
La mancanza della selezione del personaggio (nei precedenti episodi era possibile scegliere tra maschio e femmina, e questo portava a diversi modi di terminare il gioco), non ha tuttavia minato la longevità: difatti essa è stata sostituita dalle "deviazioni di percorso".
Sono queste situazioni in cui il protagonista si trova innanzi a gravi minacce: quando esse si verificano la schermata di gioco si bloccherà, dandoci la possibilità di scegliere come comportarci; a seconda del percorso seguito la trama cambierà, aumentando la rigiocabilità del titolo.

BEH, IN EFFETTI NON ERA IL MASSIMO.

Questo per quanto riguarda la parte tecnica; ora però è giunto il momento di giudi-

L'autista del camion dei pompieri è morto in una maniera assai curiosa.

Jill alle prese con gli zombie nella prima fase di gioco. Nella versione per PC è possibile scegliere sin da subito quale divisa far indossare alla protagonista.

L'effetto del fuoco in immagine rende molto di più che durante il gioco, in cui scende a livelli molto bassi.

RESIDENT MILLA

Dopo Angelina Jolie (calata negli stretti panni di Lara Croft) toccherà a Milla Jovovich (*Il Quinto Elemento, Giovanna d'Arco*...) trasformare in carne e ossa i freddi poligoni di un videogioco. *Resident Evil: the Movie* è ufficialmente entrato in produzione, per la regia di Paul Anderson (che con il primo episodio cinematografico di *Mortal Kombat* mostra di non essere alieno alle conversioni da monitor a grande schermo) e con un budget di 40 milioni di dollari. Le riprese inizieranno nel febbraio del 2001 a Berlino (una *location* interessante, che ci intriga di più del consueto laboratorio sotterraneo in Colorado!) per una data d'uscita prevista intorno al Natale 2001. La Jovovich (qui sotto non a caso in stile *Dylan Dog*) non interpreterà né Jill Valentine né Claire Redfield (le eroine storiche della serie), ma un nuovo personaggio per ora noto solo come "Alice".

care *Resident Evil 3 – Nemesis*. Di certo non possiamo esprimerci in maniera troppo favorevole: questa conversione sembra fatta con poca cura, tanto che il risultato non si discosta molto da quello ottenibile con un emulatore. L'accusa va mossa, beninteso, non tanto alla Capcom creatrice del gioco, alla quale tutt'al più possiamo contestare la mancanza di originalità, quanto alla Eidos, che, memore delle esperienze precedenti, aveva il dovere morale di offrirci qualcosa di migliore. Sembra che i programmatori inglesi si siano fermati al 1997, quando la Voodoo 1 primeggiava, dal momento in cui tutte le finezze che sono in grado di proporci gli ultimi ritrovati tecnologici sono state bellamente ignorate. E dire che il lasso di tempo che intercorre dall'uscita di *RE3* per PSX alla sua trasposizione per computer non è stato breve. Secondo il nostro punto di vista una politica simile a quella adottata dalla casa di *Tomb Raider*, a lungo andare, non può che ripercuotersi negativamente sul mercato PC: essa sembra sottolineare la superiorità dei designer per console sui loro colleghi.
Ciò ovviamente non è vero, ma questo è il risultato a cui andremo incontro a furia di prodotti di tal realizzazione.
Ma si sa: ormai il denaro facile è diventato l'obbiettivo primario delle software house che preferiscono soffocare i loro creativi con dei prodotti come questo, piuttosto che avventurarsi in nuove esperienze. Come scriveva Flavio Muci nella sua opinione del mese scorso, sembra essere il coraggio quello che manca agli sviluppatori (alla Eidos come alla Westwood, alla Electronic Arts come alla Hasbro), quel coraggio con cui, però, tanti capolavori sono stati realizzati e che tanti cloni hanno ispirato, tra cui il deludente *Resident Evil 3*.

Luca Olivato

Ecco la new entry Carlos Oliveira che, dato il suo fascino, vince il Taricone Award!

PCZ COMMENTO

La scadente realizzazione tecnica non consente a *Resident Evil 3 Nemesis* di uscire dall'anonimato. Giocabilità e longevità del prodotto sono discrete, ma era lecito attendersi molto di più: il risultato ottenuto e simile a quello di un emulatore. Uno degli aspetti positivi risiede nel fatto che pure macchine non troppo recenti saranno in grado di muovere il tutto. In definitiva, una scialba fotocopia di quanto già visto per PlayStation.

http://www.oldgamesitalia.net/

PROJECT IGI

Sono sopravvissuto, ancora non posso crederci! Ho finito anche questa missione dopo ore di tentativi!...

INFO

Genere: Sparatutto tattico
Casa: Eidos
Sviluppatore: Innerloop
Distributore: Leader
Prezzo: 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 9x
Processore: PIII 500 / K6-3 500
RAM: 128 MB
Grafica: Scheda 3D con almeno 16Mb di memoria
CD-ROM: 4x
Spazio su HD: 600 Mb

Buon Natale, con questo livello ricoperto di neve.

Mi piacerebbe parlarvi dei colpi di scena che si sono susseguiti, delle mie coronarie irrimediabilmente compromesse da quei tre soldati che proprio ad un passo dalla vittoria rischiavano rovinarmi la festa, ma credo sia meglio limitarsi a recensire asetticamente questo *Project IGI*. Che cosa vuol dire IGI? Semplice: "I'm Going In", che tradotto in italiano suona più o meno come "sto per entrarci".
A questo punto sarebbe più che lecito chiedersi dove si dovrebbe entrare, forti di questo videogame... ebbene, la risposta non ve la voglio dare, perché sono originario d'Oxford, ma vi dico soltanto che dopo poche partite capirete esattamente che, in effetti, ci siete entrati fino al collo.

IL GROSSO INGHIPPO

I panni dell'agente segreto Dave Llywellyn Jones sono, in effetti, tra i più scomodi che c'è capitato d'indossare nella storia dei videogiochi. In qualità d'ex-militari della SAS dobbiamo usare tutta la nostra esperienza per sventare il complotto di una simpatica organizzazione terroristica russa che dopo aver rubato una bomba nucleare non vede l'ora di farla saltare in aria. Evidentemente la nazione per cui lavoriamo non ha capito che questi bruti sono in realtà solo dei bambinoni amanti degli spettacoli pirotecnici, ma poco importa, gli ordini non si discutono ed è, in effetti, nostro compito seguire per filo e per segno le istruzioni inviate dal quartier generale, per avanzare nell'avventura. Le squadre in gioco in questa partita sono dunque le seguenti: da una parte i russi che possono contare su qualche migliaio d'uomini armati fino ai denti, dall'altra noi, forti del nostro coltellino e di qualche mitraglietta silenziata. Tempi duri per i *bookmaker*...

Frugare negli archivi segreti di un'organizzazione terroristica non è bello, specie se si ha un fucile puntato sulla testa.

Binocolo mon amour.

Inizialmente la nostra missione consiste nel trovare un certo professor Priboi all'interno di una piccola installazione militare. Purtroppo scopriremo ben presto che questo fantomatico uomo è in realtà una figura centrale di *Project IGI* e ci ritroveremo a spendere le migliori ore della nostra vita per acciuffarlo. Tutti i filmati introduttivi prima d'ogni missione, che fungono da *briefing*, sfruttano il motore grafico del gioco stesso, rendendo poco stranianti queste fasi narrative.

I'M GOING IN

Uno dei fallimenti della razza umana è lo sterile tentativo di catalogare in generi a pareti stagne ogni videogioco. Prendiamo per esempio *Project IGI*: troppo tattico per essere uno sparatutto, ma al tempo stesso troppo frenetico per essere uno strategico. Gioco di ruolo? Rimaniamo con i piedi per terra: il *videogame* cui si può accostare maggiormente *Project IGI* è quel *Thief* che

Il motore grafico di *Project IGI* è l'evoluzione di uno usato in precedenza per dei simulatori di volo...

Il Draganov è un fucile in grado di regalare grandi soddisfazioni. Specie da lunga distanza.

tanto ha diviso a suo tempo le opinioni di critica e pubblico. In quel gioco impersonavamo un ladro che si muoveva nel mondo esattamente come un marine di *Quake*, ma che aveva una peculiarità: era debole e con un paio di colpi d'arco o di spada ci lasciava le penne. Ne conseguiva che tutto il gioco era basato più sul nascondersi e lo scappare che l'uccidere.

In *Project IGI* le cose non vanno molto diversamente, infatti, con una manciata di colpi d'arma da fuoco andati a segno anche il prode Jones si ritrova a rantolare per terra nel suo bel mondo tridimensionale. Ciò che rende il tutto ancora più difficile è che qui non si ha a che fare con guardie armate di spade o di archi, piuttosto facili da evitare, ma con militari equipaggiati di Uzi ultra veloci, di fucili a pompa in grado di aprire voragini, granate assortite e dulcis in fundo fucili di precisione, come il temibile Draganov, in grado di farci fuori in un colpo solo dalla ragguardevole distanza di 200 metri. Se aggiungiamo a questo il fatto che quasi tutto il gioco è ambientato all'esterno sotto la luce di un sole che non lascia spazio a nessuna zona d'ombra e che le nostre gesta sono scrutate da un sistema di telecamere di sicurezza che possono fare scattare l'allarme nella base avversaria in ogni momento, si può ben capire quanto la vita del nostro Jones sia appesa ad un filo.

L'unico consiglio che si può tentare di seguire per rimanere nel mondo dei vivi è questo: sparare per primi e sparare SOLO per uccidere.

Una volta eliminato un soldato nemico è possibile e necessario privarlo dell'arma cui era tanto affezionato in vita, per utilizzarla contro i suoi stessi compagni. Una delle peculiarità di *Project IGI*, infatti, è il realismo che contraddistingue la struttura dei livelli, in cui si può solo sognare di trovare *power-up* a iosa, *medikit* come se piovessero e munizioni di ogni tipo e per ogni palato. In quelle dannate installazioni paramilitari scarseggia veramente tutto, e quando vi ritroverete fra le mani un fucile da cecchini, dopo aver miracolosamente ucciso un tiratore scelto, avrete ben presenti i sacrifici fatti per raggiungerlo e sceglierete con profonda attenzione i bersagli più pericolosi da uccidere a distanza con le poche munizioni a disposizione. Ogni arma presente nel gioco ha delle peculiarità che riflettono quelle della sua controparte reale. Scordatevi di uccidere un nemico distante centinaia di metri con una semplice pistola, ed evitate di sprecare colpi di fucile a canne mozze in spazi troppo vasti. Questa è l'equazione di fondo che regola la mente del giocatore di fronte a *Project IGI*: date le seguenti munizioni e le probabili armi da recuperare sui cadaveri avversari, qual è l'approccio più conveniente a questa base super sorvegliata?

Libertà d'azione, merce rara e preziosa. Di percorsi obbligati se ne vedono veramente pochi nel gioco, in qualsiasi tipo di missione. Il binocolo elettronico che abbiamo in dotazione in ogni livello è essenziale per studiare da debita distanza i punti deboli ed i maggiori pericoli presenti in ogni base. Con un livello di zoom assolutamente impressionante e mai visto prima d'ora in nessun videogioco questo oggetto è senza ombra di dubbio il nostro miglior alleato.

IDEE GRAFICHE INTERESSANTI

Per rappresentare in maniera adeguata tutte le peculiarità del gioco era necessario studiare un motore grafico in grado di gestire sia degli ambienti esterni molto vasti, sia uno zoom veloce e dettagliato. La Innerloop ha dunque sviluppato un nuovo engine modificando quello che aveva già utilizzato nei suoi precedenti giochi: dei simulatori di volo. Avete capito bene, stiamo parlando di un gioco in soggettiva mosso da ciò che in precedenza serviva a rappresentare caccia militari ed elicotteri corazzati in volo. Il cross-over sbarca nel mondo dei videogiochi!

Il risultato grafico presenta dei pro e dei contro. Da un lato in Project IGI abbiamo, per la prima volta in un gioco di questo tipo, a disposizione interi chilometri quadrati in ogni livello e uno zoom semplicemente impressionante. Dall'altra dobbiamo turarci le narici di fronte a texture di qualità decisamente inferiore a quelle viste negli ultimi sparatutto 3D. Sono in particolare gli interni dei vari edifici a essere spogli, privi di dettaglio grafico e piuttosto "quadrati". Alcuni particolari, come le scale con del "nero" fra i vari pioli e gli alberi assolutamente piatti vi faranno storcere spesso il naso. D'altro canto possiamo toglierci il lusso di vedere elicotteri sorvolare il campo di gioco, mezzi corazzati in movimento ed effetti atmosferici molto realistici. Una menzione particolare meritano le animazioni degli umani presenti nel videogame, veramente naturali e varie. Grazie al già citato zoom, indispensabile usando fucili di precisione, è possibile vedere perfino le espressioni delle varie sentinelle delle basi nemiche, magari comodamente accovac-

Potrete andare a zonzo per chilometri in questi livelli.

ciati su di una collina. La vera pecca di questo motore grafico purtroppo è la lentezza: anche su computer di fascia media (P3 500, 128 ram e Voodoo3) gli fps raggiungibili sono approssimativamente 15, massimo 20, e in un gioco dove anche un solo colpo sbagliato può rappresentare la morte, i frequenti scatti ravvisati possono rivelarsi letali. Una difficoltà in più, come se ce ne fosse bisogno…

Ecco l'obiettivo della missione. Quel sistema di telecamere presto esploderà…

I'M GETTING INPATIENT

All'inizio della recensione parlavamo di possibili attacchi di cuore, durante le partite a *Project IGI*. Non esageravamo, la difficoltà di questo gioiellino è veramente altissima, sia per la struttura stessa del gioco, sia per un fatto che non sappiamo se considerare un pregio oppure un difetto: l'impossibilità di salvare la partita durante le missioni.
Iniziamo dagli svantaggi: avete passato l'ultima mezzora aprendovi con cautela e attenzione una via nella base nemica; avete avuto la meglio anche su quel cecchino che prima vi vedeva quando eravate ancora a mezzo chilometro dalla base e vi freddava con un colpo. Forti della sua postazione avete eliminato mezzo campo nemico e con le ultime forze, ringraziando il Signore, avete aperto la porta dietro cui doveva celarsi l'obiettivo della missione e la fine della stessa. PAM! Appena il tempo di rendervene conto e un soldato qualsiasi, probabilmente un sempliciotto appostato dietro l'apertura, vi ha stesi con un colpo. Dovete ricominciare tutto dall'inizio.
Sembra un incubo, ma è la prassi in *Project IGI*. D'altro canto proprio questo senso di "vita appesa a un filo" rende il gioco più intenso, vivo, palpitante. Non c'è mai tempo per rifiatare, non c'è posto per la noia, ogni missione è una sfida. Di frustrazione ce n'è, è vero, ma la libertà che vi offre *Project IGI* vi potrebbe suggerire altri approcci per aggirare i problemi, altri stimoli. Insomma, secondo noi è meglio un gioco in grado di regalare emozioni vere, che non un collage di *Save* e *Load*. Senza contare che la longevità, in un videogame che punta tutto sul single player, non può che trarre giovamento da una scelta di questo tipo. In ogni caso *Project IGI* è già di per sé molto lungo e offre decine di missioni, tutte magistralmente legate da una trama di buon livello, in ambienti molto diversi fra di loro.
Dovrete combattere in mezzo a colline brulle, deserti aridi, steppe nevose e altri esotici luoghi.
A dare una mano alla varietà ci pensano anche le missioni stesse, che possono essere di infiltrazione, copertura di gruppi d'assalto, scorta, sabotaggio etc.
L'intelligenza artificiale non è sempre soddisfacente, infatti, non si capisce come mai alcuni soldati non si mettano in allarme nemmeno vedendo un loro compagno morire di fronte ai loro occhi, oppure una granata esplodere a cinque metri. Per una volta tuttavia siamo quasi felici di questo fatto: se ogni soldato controllato dal computer fosse preparato, intelligentissimo e spietato non avremmo nessuna chance di finire una missione.

Un lanciagranate è proprio quello che ci vuole contro i nemici più cocciuti.

IO GIUDICO IGI

Un gioco anomalo questo *Project IGI* dunque, innovativo e intenso al punto giusto, ma anche dannatamente difficile da giudicare. Come si può raccomandare un prodotto del genere a un ragazzo amante dei giochi d'azione pieni di *power up* e salvataggi? Non vorrei dover ripagare il monitor sfasciato dallo stesso dopo il quinto tentativo fallito in una missione…
Project IGI è un indubbio capolavoro, un gioco che se vissuto nella maniera giusta riesce per la prima volta a darci la sensazione di essere al centro di un'operazione ad altissimo rischio in una base militare. Tuttavia per essere goduto appieno richiede una dose di perseveranza e pazienza che non tutti possono avere.
Personalmente confido sulla maturità del lettore medio di *PcZeta*, che non si dovrebbe perdere un gioco di questa caratura solo per la paura di finire nel reparto cardiologia più vicino a casa.

Flavio Muci

Tutti i mezzi di trasporto sono riprodotti con molta cura.

Comodo starsene lì sedute a dare ordini!

Ci abbiamo provato… fosse facile.

PCZ COMMENTO

***Project IGI* è un gioco innovativo ed esaltante, in grado di stimolare la mente del giocatore e di offrirgli una sfida veramente intrigante. Mai uno sparatutto 3D era riuscito a rappresentare con tale precisione la tensione che solo un agente segreto in una missione ad altissimo rischio può provare. Dimenticatevi le mascherate alla *Soldier of Fortune*, dove di militare c'è solo lo scenario. In *Project IGI*, l'approccio al gioco cambia in maniera radicale e oltre alla mano ferma serve anche una buona dose di senso tattico per sventare i piani dei terroristi. Tecnicamente il gioco è anomalo, infatti, il motore grafico sviluppato dalla Innerloop è lento e tutt'altro che spettacolare, ma a conti fatti permette di fare cose che nel gioco risultano essenziali. A livello sonoro *Project IGI* non ha nulla da invidiare a nessuna delle ultime produzioni, e anche il sistema di controllo è personalizzabile e ben realizzato. Se avete un hardware all'altezza e vi sentite pronti a raccogliere una "mission impossible", *Project IGI* è senza dubbio un gioco che non dovrebbe mancare sotto il vostro albero di natale.**

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERBIKE 2001

I marziani esistono! (E sono atterrati a Milano!)

INFO

Genere: Sport - Guida - Simulazione
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Milestone
Distributore: C.T.O
Prezzo: N/D

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 266 mhz
RAM: 32 MB
Grafica: Scheda Video 4Mb RAM
CD-ROM: x4
Spazio su HD: 400Mb

Partenza a Sugo (non ridete: E' un circuito Giapponese!)

E per darci prova delle loro immense capacità si sono messi a fare videogiochi. Chi ha visto *Superbike 2001* e l'ha provato , ha la stessa espressione di chi vede un'astronave atterrare nel giardino sotto casa. Quelli della EA, scoperti i "marziani" della Milestone, li hanno messi al lavoro per farci partecipi delle meraviglie aliene. Non si credeva possibile una cosa del genere. Eppure c'è! Per la gioia di chi ha già sperimentato il primo e il secondo capitolo di questa coinvolgente simulazione, ma anche per chi non sa cosa siano le superbike. Se avete una vera passione per le moto e un PC, sicuramente saprete già tutto o quasi di questo titolo. L'impostazione ricalca fedelmente il suo blasonato predecessore, ma si segnala per una serie di finezze che ne fanno un pezzo assai più raro. E' un gioco che soddisfa pienamente tutte le categorie di appassionati, dallo smanettone che non vede l'ora di stracciare tutti in pista (ma di ammortizzatori, tarature e rapporti non capisce un tubo), al raffinato tecnico dei box. Perché si può comodamente scendere in pista per gareggiare sfruttando il setup di default oppure passare settimane ai box tarando parametri tecnici per guadagnare il decimo di secondo sul giro. Tutto, però, nella più grande soddisfazione! All'ovvia completezza, si aggiunge la sapienza con cui i programmatori ci offrono un gioco veramente godibile sotto tutti i punti di vista.

Il primo, e più appariscente, è rappresentato dalla grafica. Un capolavoro! A chi credeva che i limiti fossero già stati raggiunti da "titoli da pista" dedicati alle quattro ruote (e non faccio nomi), ecco la prova che si può fare di più. E meglio. Si provi a fare un giro a Monza, o a Imola... e mi si dica se non è la rappresentazione più reale che si sia mai vista dall'invenzione del microchip! E così dicasi per gli altri tracciati. Per non parlare dei piloti... e delle moto. Ma l'accuratezza è calibrata, senza esagerazioni, tutto sa di "giusto" al posto giusto. Nei rettilinei, e dove è possibile, viene proprio la voglia di guardarsi intorno. Ma in un gioco dedicato alle corse, l'essenza è a gestione del mezzo e qui emerge tutta l'intelligenza della Milestone.

Se per i giochi di corse dedicati alle auto c'è solo l'imbarazzo della scelta (e del portafogli) per avere le periferiche che regalino sensazioni di guida più ricche, poche sono, per quanto riguarda le moto, le scelte possibili. Personalmente ho sempre trovato un po' frustrante pilotare una F1 con i "bottoni", anche se ho visto fare temponi da urlo a "violinisti" della tastiera. Per le moto, viceversa non mi ha mai impressionato più di tanto comandare questi missili con le "frecce", l'ho sempre trovato "logico", non

A 180 all'ora su una ruota, non serve a niente, se non a gasarsi...

Monza, variante della Roggia. O si cade tutti o niente!

http://www.oldgamesitalia.net/

Monza, prima di Lesmo. Scrive!

Descrizione del circuito prima della gara.

Non pensate male! Mi sto solo stiracchiando... ehm.

potendo disporre di una periferica dove sdraiarsi e inclinarsi per far piegare la moto. In *Superbike 2001* è possibile tarare la risposta alla pressione e al rilascio dei "bottoni", una sorta di force feedback al contrario, dove è il gioco a essere sensibile al tocco, e non il giocatore alla risposta. Immancabili, e necessari, sono poi gli aiuti alla guida, che oltre ai classici all'acceleratore e al freno c'è in più un generico "aiuto pilota", che ha una sorta di funzione "ABS": ti avvicini a una curva, tieni aperto il gas, ma la moto recalcitra e rallenta lo stesso - meno di quanto farebbe se "alzassi il dito", ovviamente, ma sensibilmente, nel tentativo di impedirti di uscire come un pollo a ogni curva.

Nonostante ciò, uscire come un pollo è comunque possibile, basta fare orecchie da mercante e tirare dritto... l'aiuto in questione limita entro un certo margine la velocità, non la incoscienza del pilota! Nessuno si senta offeso: parlo solo per esperienza...

Gli aiuti non finiscono qui. Durante le corse è possibile tenere attivata una barra che ci "avvisa" se la nostra velocità è adeguata al tratto di pista che stiamo percorrendo.

Anche la traiettoria ideale, tratteggiata in giallo e le segnalazioni che appaiono al momento giusto (per frenare o per segnalare che la ruota posteriore sta perdendo aderenza, o per avvisare della curva successiva) sono "compagni" di viaggio indispensabili durante le prime partite. In pratica, si ha la sensazione che siano stati messi in campo tutti i possibili strumenti per tutelare i centauri alle prime armi!

Ma per partecipare nel modo migliore all'esperienza di *Superbike 2001* una periferica adeguata, magari con *force feedback*, sembra proprio l'ideale. Le moto hanno il suono del motore personalizzato e anche la maneggevolezza mi è sembrata diversa tra i modelli. Il suono delle altre moto è percepibile, e non si ha l'impressione di essere i soli a fare "rumore".

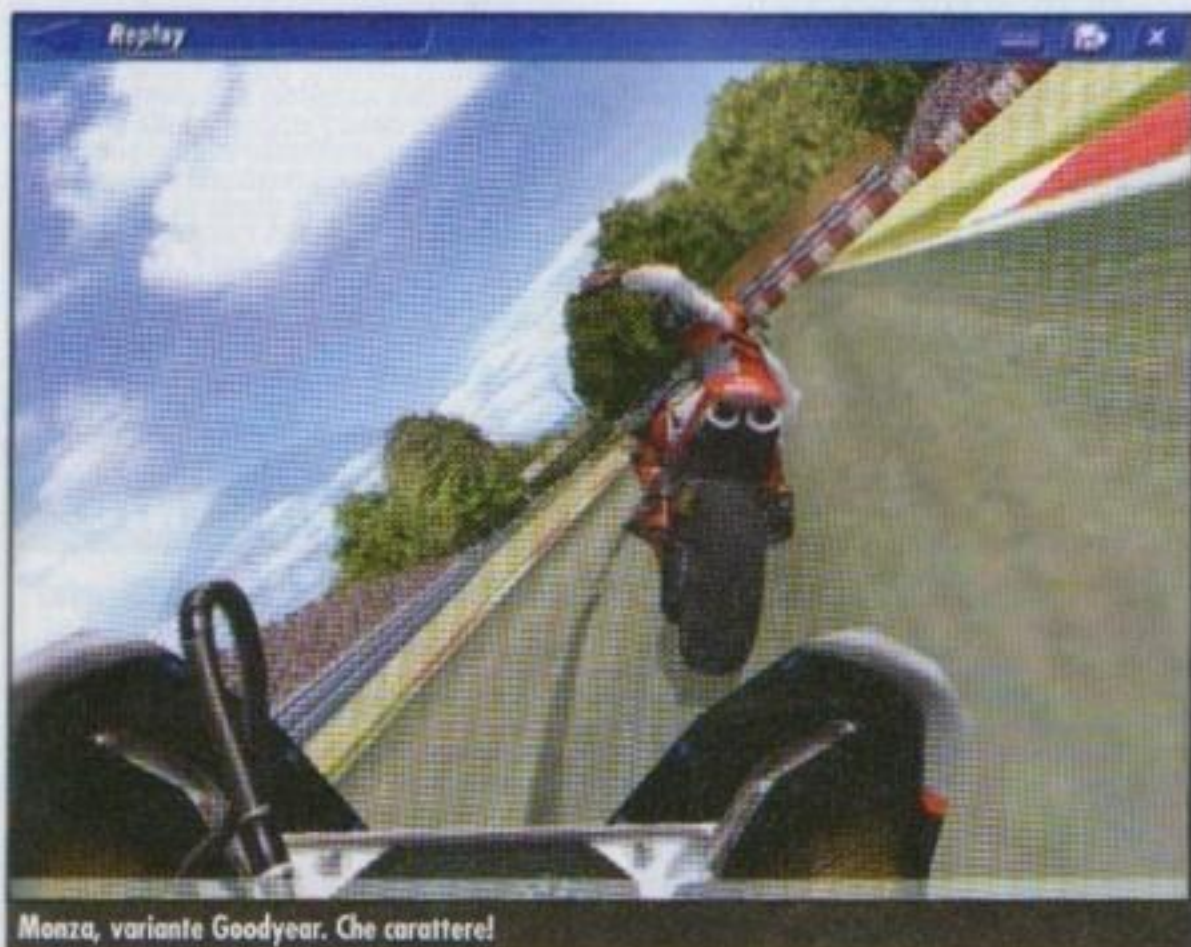
Con gli aiuti attivati non è difficile battere alcuni record delle piste, così si ha l'impressione di essere un mago e si disattiva tutto al grido di "fermi tutti, arrivo io!".

Ma le pur modeste aspettative di far bella figura, svaniscono miseramente. Far stare in piedi questi mostri è davvero difficile! Nella modalità "reale" (intesa come difficoltà di gioco) diventa persino difficile uscire, ancora sulle proprie ruote, dalla curva meno impegnativa. Un pizzico di acceleratore in più e la scivolata non ce la toglie nessuno. Al mio pilota è venuta l'ernia a furia di risollevare la moto! Per cui si capisce come mai i programmatori abbiano profuso grandi sforzi per dare la possibilità ai giocatori di avere una difficoltà "modellata" sulla propria bravura. Ma non si creda per questo che sia comunque facile stare davanti a tutti pur con gli aiuti attivati, proprio perché in pista non siamo soli! Si possono avere fino a 25 moto presenti sul tracciato e incrociarsi è tutt'altro che difficile. In moto, poi una toccata equivale quasi sempre a una caduta, per cui addio sogni di gloria, perchè il tempo che si perde nel rialzarsi, raggiungere la moto, sollevarla, risalire e ripartire dissolve ogni speranza di arrivare con un buon piazzamento. Ma la frustrazione del pilota che si nasconde in ognuno di noi, è mitigata dalla bellissima animazione delle fasi sopra descritte. Dopo ogni caduta il nostro alter ego si rialza e, se non viene investito da chi deve ancora passare (succede...), compie tutte quelle operazioni che servono per ritornare in pista. Che differenza da quei giochi dove, dopo la caduta, ci si ritrova "per miracolo" a bordo pista!

Le cadute lasciano tracce nel rendimento complessivo della moto, per cui "state in piedi, se potete"! Il botto, però, può capitare di cercarlo, perché non si è mai visto niente di più spettacolare di un incidente in *Superbike 2001*! Rispetto al suo "antenato" si è voluto evitare scene da ballerini sincronizzati. Se cadono tre piloti, lo faranno in tre modi diversi! Per spiegarci come ci sono riusciti, possiamo ammirare, nei credits, il lavoro dello stuntman (poveraccio) che, con addosso una tuta imbottita di sensori, si fa massacrare di cadute per darci la possibilità di gustare le infinite possibilità che hanno i piloti di svolazzare dalla moto. Senza i suoi lividi, questo gioco avrebbe avuto meno fascino. Onore, dunque, al "caduto" (nel senso del suo mestiere!) Di spettacolare, sempre riguardo al pilota, c'è anche il suo disperato aggrapparsi alla moto dopo un sobbalzo che l'ha disarcionato. Veramente notevole!

Le piste, oltre che belle, sotto la moto si "sentono". Una frenata in un cambio di pendenza, una accelerazione in discesa, possono farla scomporre fino a innescare voli da paura! Si fa notare la possibilità di affrontare le curve in accelerazione, in leggera derapata, "scrivendo", sull'asfalto, con enorme soddisfazione! Ma occhio a non esagerare. La sabbia a bordo pista è sempre lì che ci aspetta.

A non farci sentire soli nel gioco ci pensa poi la voce familiare dello *speaker*. Una voce nota al pubblico che segue le corse del campionato reale in TV, con commenti, nel gioco, abbastanza differenziati che danno l'idea di un rinnovo periodico.

E poi, udite udite, ma forse lo sapete già, c'è la PIOGGIA! Bella, copiosa, ben fatta... e bastarda! Già non bastavano le scivolate

Monza, variante Goodyear. Che carattere!

Donington Park.

Scusi!

Misano. La pioggia fa spettacolo.

Guarda che si scivola...

Qualcuno ha visto una moto?

sull'asfalto asciutto, ci mancava anche la pista bagnata... sindrome da Tafazzi? Comunque onore al merito: la pioggia in *Superbike 2001* è una Signora Pioggia! Con tanto di goccioline che si stampano sul cupolino fatte così bene che vien voglia di aprire l'ombrello. E il cielo cupo è di una bellezza impressionante. Si potrebbe continuare per molto con le lodi sperticate, perché, a giocarci, ne vengono sempre di nuove. Per esempio il regolamento, opzionabile, per essere beccati quando si parte in anticipo. Un bello stop and go e poi via di nuovo. I tagli di pista vengono segnalati da un commissario con la bandiera bianca e nera, che vuol dire: occhio che alla prossima...
Che dire poi di un'altra non prevista, ma piacevole novità: la telemetria. In prova si possono vedere i parametri di accelerazione, di frenata, degli ammortizzatori ecc... il tutto per la gioia degli ingegneri di pista. Sono contento per la novità, ma preferisco cercare di "capire" la moto o la macchina con le sensazioni di guida. Lauda diceva che lui la macchina la capiva con il "didietro"! Comunque, per imparare a pilotare, nella modalità prova, c'è sempre la voce del commentatore TV che ci spiega dove, con che marcia e come affrontare il tratto di pista, che attiveremo con un *click* del mouse sulla piantina del circuito. Anche così si impara.
Da non dimenticare i gestacci dei piloti a ogni nostra toccata, gestacci ai quali possiamo rispondere! La griglia di partenza con i piloti pronti sulle moto che si muovono in maniera estremamente naturale, attorniati da belle ragazze con ombrellini. Ragazze che troviamo anche alla fine di ogni gara, sul podio, a dispensare premi per il vincitore, il tutto reso in maniera egregia.
Infine, dopo ogni corsa si viene valutati in maniera impietosa e sincera con una apposita scheda, che, per amor proprio, possiamo non aprire... Insomma un gioco con i baffi. "Ma di difetti non ce ne sono?" Direte voi. Mah, forse dal punto di vista delle proporzioni, mi sembra che alcune piste siano un po' strette. Come per esempio Imola, dove corre anche la F1 e vedere qui le moto schierate mi fa chiedere come ci potrebbero stare le auto se le moto prendono già così tanto spazio. Ma forse è solo una mia sensazione... Ma non è certo solo una sensazione che la vista dei piloti avversari sia molto deficitaria: quando si cade, la moto viene evitata abbastanza bene, ma il proprio pilota viene "massacrato" da continui investimenti, nell'umile e timido tentativo di raggiungere il proprio mezzo: se si da fastidio allora ditelo! Il bello è che capita a tutti i "compagni" di caduta: deve essere un modo nuovo per far perdere tempo agli avversari... Qualche volta le moto si "attraversano" senza collisioni e i piloti "stirati" dai colleghi spariscono nelle carenature... peccati veniali, però, se si considera l'insieme del lavoro. Piuttosto ho la netta impressione che quelli della Milestone abbiano ancora più potenziale di quanto ne abbiano espresso qui.
Sembra una capacità "trattenuta" per esigenze (sacrosante) di giocabilità. Intelligentemente non hanno implementato la conseguenza REALE delle cadute: una moto che cade, raramente riesce a riprendere la pista: ci hanno così evitato innumerevoli frustrazioni.
Il prossimo passo, dopo tanto splendore, potrebbe essere quello di rendere gli incidenti più reali, anche a livello ortopedico, con piloti che si "rompono" come le moto. Ma forse non si può arrivare a tanto.
Mi domando a questo punto: con così tanto talento, se questi avessero in mente di mettersi a fare simulazioni a quattro ruote, (c'è qualcuno che ricorda *Screamer Rally*?) come potrebbero dormire sonni tranquilli i vari Crammond e soci?
Io, da appassionato, aspetto trepidante. E per più di un motivo: primo perché questi ci sanno fare, e davvero, poi perché sono italiani e stanno dando lezione a tutti, poi perché ogni loro fatica è destinata a diventare, nel genere, una ...pietra miliare!

Claudio Villa

Adesso sì che servono gli ombrelli.

E adesso quale sarà la mia?

Scuola guida: ripasso traiettorie e marce.

PCZ COMMENTO

Ma... cosa fate ancora qui a leggere? Ah, ho capito... ce l'avete già!

95

COSI' PARLO' ANTONIO FARINA

Intervista con il mito!

Ebbene sì. Non contenti di stupirvi ogni mese o quasi con novità entusiasmanti dal mondo dei videogiochi, abbiamo voluto strafare. E senza aumento del prezzo di copertina, vi offriamo la prova del "contatto" tra gli alieni e un emissario del nostro pianeta. Che si è avventurato tra i lunghi corridoi della loro base, deciso a sapere di più sul destino dell'umanità prossimo venturo. Riportiamo qui di seguito la fedele trascrizione di quanto è scaturito da questo felice incontro.

PCZETA: *La maggiore difficoltà per "fare" SBK 2001?*

ANTONIO FARINA: ...Non ricordo uno scoglio particolare. La maggiore difficoltà nel fare una simulazione è prendere la realtà e tramutarla in qualcosa di giocabile. Occorre ricordare che il giocatore non ha il tempo da dedicare alle corse quanto quello che ha impiegato Carl Fogarty per diventare campione del mondo: in due ore di gioco non sarà mai possibile imparare quello che lui ha imparato in una vita passata in sella. Partire dalla realizzazione dei circuiti attraverso foto, piantine e topografie che ci hanno consentito di essere molto vicini alla realtà: abbiamo uno scarto di poco meno di un metro su un circuito di quattro chilometri e mezzo. Poi è necessario ricreare le moto come le originali, con dati forniti dalle Case Madri , è ricostruire la potenza del motore così che sia identica. Infine si deve testare la moto virtuale sul circuito ricreato. Farla girare e controllare, cronometro alla mano, che i tempi virtuali siano identici a quelli reali ottenuti durante il campionato Superbike. La moto, per sua natura, ha una guida molto più "fisica" rispetto alla macchina: se nelle auto il pilota conta trenta e la macchina settanta per quanto riguarda le prestazioni, nelle moto il pilota conta settanta, perché la sensibilità personale conta di più. Solo stando su una moto e "sentendola" il pilota esalta le sue caratteristiche. In un videogioco si è davanti a uno schermo e ci si deve affidare solo a un'immagine per capire cosa fare. Per cui trasferire ciò che sentirebbe un pilota SOPRA la moto in una simulazione che permetta di raggiungere gli stessi tempi, senza la "fisicità" del rapporto con il mezzo è stata la più grande difficoltà.

PCZETA: *I parametri per un gioco di moto sono assimilabili a quelli di un gioco per auto? E quale ritieni sia più difficile realizzare tra i due?*

ANTONIO FARINA: I parametri sono diversi. Un gioco di moto è più difficile da realizzare rispetto a un gioco di auto se si vogliono considerare tutti gli elementi che caratterizzano il genere. Dal modello per un gioco di moto si può "estrarre" il modello per un gioco di auto, mentre il contrario è più difficile. Abbiamo svolto alcuni test in passato "unendo" due moto affiancate per vedere il risultato. Era già una macchina...!

PCZETA: *Nelle auto non esiste solo la F1 o il rally... C'è qualche categoria "minore" che ti appassiona?*

ANTONIO FARINA: Premetto che non sono un appassionato di sport "televisivi" in genere. Se dovessi scegliere uno sport che mi interessa molto sceglierei il rally - anche come esperienza visiva. Lo preferirei anche come gioco di guida La Formula Uno non mi dice molto.

PCZETA: *Il "gioco ideale" per Antonio Farina?*

ANTONIO FARINA: Per mancanza di tempo non sono un "giocatore". Il genere che preferisco è l'avventuroso in prima persona. Quello con cui sto giocando con piacere perché è fatto molto bene è *No One Lives Forever*. Mi piacciono i giochi con una trama e una strategia da mettere in campo, non certo gli sparatutto. Il migliore per me è stato *Golden Eye* e se un domani dovessimo cambiare genere, penso che ci dirigeremmo verso questo tipo di cose. Chissà che un giorno...!

PCZETA: *C'è qualcosa che avremmo potuto trovare in SBK2001, ma che è stata scartata?*

ANTONIO FARINA: Credo che in *SBK2001* abbiamo messo tutto quello che volevamo metterci, ovvero le cose che non siamo riusciti a mettere in *SBK2000*: telemetria, valutazione di guida, vari effetti speciali, dettaglio delle texture e cose che andavano "limate" dal precedente. Spazio per cose nuove ce n'è per le future versioni.

PCZETA: *Il tempo per realizzare SBK2001?*

ANTONIO FARINA: Di solito si calcolano due anni per un prodotto nuovo.
Un anno per fare il successivo.

PCZETA: *Crammond allora sarebbe già arrivato a GP6!*

ANTONIO FARINA: [risata!]

PCZETA: *Per il futuro? Solo motori o...*

ANTONIO FARINA: La Milestone non era nata per fare videogiochi. Ma il primo videogioco, nato quasi per "gioco" (*Screamer* N.d.R), è stato quello che ha indicato la strada da prendere. Ormai sono anni che ci dedichiamo a questo settore, quello dei simulatori motociclistici, scelta data da una nicchia di mercato ancora inesplorata fino a qualche tempo fa. Il futuro sarà la logica prosecuzione della strada fin qui intrapresa, anche perché con all'attivo una ventina di persone più di un titolo alla volta non si riesce a fare. Non c'è molto spazio per pensare a cose diverse .

PCZETA: *L'engine di SBK è nato qui?*

ANTONIO FARINA: Sì. L'unica cosa "straniera" erano le librerie sonore, che di fatto non useremo più in futuro. Le *Direct* della Microsoft hanno già tutto quello che ci serve.

PCZETA: *Cosa aspettate a fare un gioco che parta dai Kart per arrivare alla F1? Come vi permettete di tenerci così "orfani" visto quello che sapete fare? (risata!)*

ANTONIO FARINA: Cosa aspettiamo... magari non tanto. Vedremo il futuro cosa porterà.
Sicuramente torneremo alle quattro ruote...

PCZETA: *Rally?*

ANTONIO FARINA:: Vedremo...

PCZETA: *La più bella soddisfazione dopo anni di duro lavoro?*

ANTONIO FARINA: Tendo a guardare il futuro. Le grandi soddisfazioni sono le piccole quotidiane soddisfazioni che danno il modo di capire che quello che si è fatto ha funzionato, è piaciuto.
Dalla mail che arriva da un appassionato alla recensione positiva. Ti danno il segno che sei sulla strada giusta.

PCZETA: *I rapporti con l'EA?*

ANTONIO FARINA: Sono Buoni. E' un'azienda molto grande.
I Publisher sono pochi, oggi, e quei pochi sono molto grandi, per cui bisogna saper gestire al meglio i rapporti per riuscire a mantenere la propria posizione, puntando sulla qualità del prodotto.

Qui finisce il resoconto di questo incredibile avvenimento. Non possiamo terminare senza ringraziare la cortesia e la gentilezza e la disponibilità che ci ha mostrato Antonio Farina. Anche i Marziani hanno un cuore...

Siete grafici e/o programmatori e vi piacerebbe lavorare in Milestone? Inviate il vostro curriculum a jobs@milestone.it

TOMB RAIDER CHRONICLES

Dopo *Command & Conquer* un altro classico dell'era moderna arriva alla sua quinta puntata, con risultati non dissimili...

INFO

Genere: Azione
Casa: Eidos
Sviluppatore: Core Design
Distributore: Leader
Prezzo: N/D

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 9x
Processore: PII 266MHz
RAM: 32Mb
Grafica: Software o D3D
CD-ROM: x4
Spazio su HD: 1,5 Mb (davvero!)

Che ci crediate o meno, nel centro di Roma ci sono robe del genere, e nessuno lo sa!

Prima di iniziare dobbiamo assolutamente farvi una confessione: malgrado sia ormai un'icona videoludica del calibro di Mario, malgrado di lei si siano occupati sociologi e massmediologi, malgrado sia apparsa come ragazza-immagine ai concerti degli U2 e malgrado abbia navigato le *cover* di tutti i principali *newsmagazine* del pianeta, a noi Lara Croft piace un sacco. Forse è per quella sua aria seria e distaccata con la quale sembra ignorare il can-can che la circonda – per concentrarsi unicamente sulle sue avventure – o forse è per il fatto da noi sempre sostenuto che Lara non è "bella" nel senso canonico del termine, ma piuttosto "affascinante", con il viso irregolare e i lineamenti del volto alieni ai consueti canoni di bellezza orientali e occidentali. Oppure, ancora, è per via di quella teoria letta non so più dove secondo la quale il successo di *Tomb Raider* dipende essenzialmente dal fatto che abbiamo una donna completamente ai nostri ordini e alla quale possiamo far fare ciò che vogliamo (occorrenza utopistica nella realtà, pena mattarellate e punizioni Lisistriache). Sia come sia, *Tomb Raider 5* è qui (anche se nessuno nel dipartimento *Marketing* si sognerebbe di chiamarlo in quel modo) e avendo giocato in varia misura i primi 4 (abbiamo finito il primo e il quarto) siamo pronti a dare il nostro parere e a fare l'atteso confronto… Come tutto il mondo sa, al termine del quarto episodio Lara viene data per morta. Evidentemente però la notizia che un nuovo episodio è già in lavorazione non ha raggiunto casa Croft; così, parenti e amici della pressurizzata eroina si riuniscono a casa sua e iniziano a commemorare le passate avventure di Lara: è l'occasione per tuffarci in una serie di episodi multilivello, ognuno caratterizzato da una trama chiusa, che definisce un particolare aspetto del passato di Lara.

Angelina in azione. E' una Lara credibile? Ma sì, dai!

Si inizia a Roma (una Roma monumentale e romantica, più vicina all'immaginario americano "anni cinquanta" che alla realtà) a caccia della Pietra Filosofale, e quindi si prosegue con un *U-Boat* nazista affondato che custodisce la "Lancia del Destino", con "L'isola Nera" nel mare d'Irlanda (episodio che presenta la versione *teen-ager* di Laretta, quella con i codini vista all'inizio di *Revelation*) e infine con l'infiltrazione in una potente multinazionale che non ha nulla da invidiare a *Mission Impossibile* o *Charle's Angels*. Ogni episodio, in verità, è discretamente caratterizzato in fatto di "personalità" e atmosfera – tenuto naturalmente conto dei limiti di un motore nato quattro anni fa e mai realmente rivoluzionato. Lara si cambia d'abito in continuazione, passando dal tradizionale

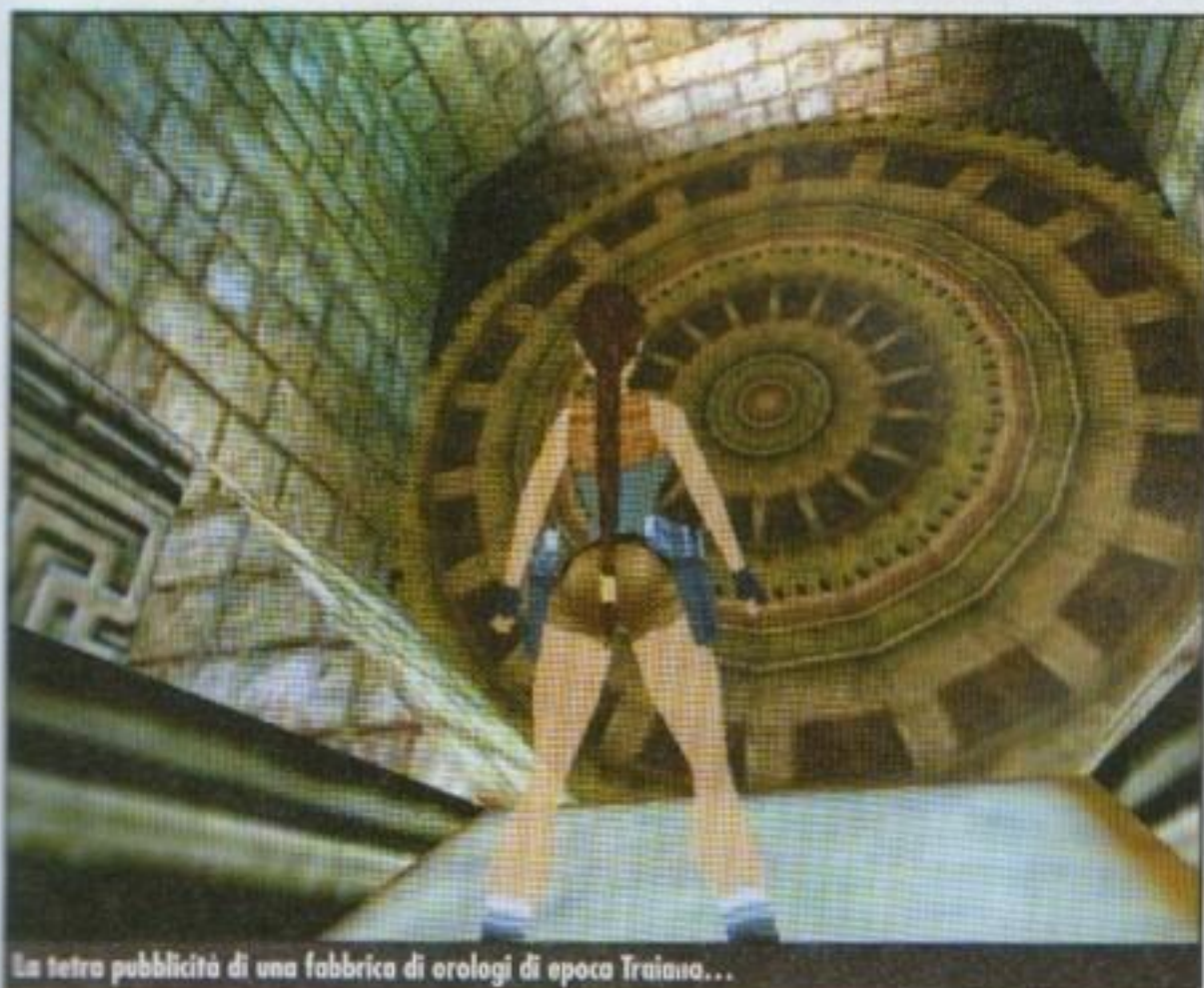
outfit (con maglietta, pistoloni e pantaloncini) a mute da sub, tute aderenti stile *Entrapment*, parafernalia mimetica paramilitare ecc… Vale la pena di parlare della struttura di gioco, per quei tre o quattro che potrebbero ancora non avere partecipato alla saga di *TR*: si tratta essenzialmente di un *platform* tridimensionale nel quale occorre guidare la protagonista attraverso complessi ambienti architettonici che spaziano dalle rovine di civiltà scomparse a modernissimi palazzi *high-tech*. Lara (un archeologa d'azione con una sana inclinazione per il sovrannaturale) corre, salta, si arrampica, nuota, supera baratri aggrappata con le dita ai loro cornicioni e, in questa incarnazione, è perfino capace di camminare sulla fune (o su strettissimi pali gettati attraverso infidi precipizi). Non mancano i combattimenti, nei quali Lara impiega una varietà di armi che vanno dalle tradizionali pistole gemelle, a fucili a pompa (dotati della possibilità di sparare vari tipi di munizioni) ad armi da fuoco equipaggiate con mirini laser (per la massima precisione). I livelli sono infarciti di *puzzle* semplici nella concezione ("usa il talismano ettagonale nel foro ettagonale…") ma che talvolta possono fare impazzire, soprattutto quando l'oggetto non si trova: alcune aree, infatti, possono essere raggiunte solo comprendendo la giusta serie di movimenti che Lara deve compiere (magari inginocchiarsi accanto a un anfratto, infilarsi dentro, calarsi cautamente dal bordo del baratro che si scopre di là, spostarsi aggrappati allo stesso per alcuni metri e infine lasciarsi cadere per scoprire una piattaforma prima non visibile), e questa necessità di scoprire tutte le possibili interazioni con l'ambiente è, in verità, un secondo livello di *puzzle* aggiunto al gioco. In fondo,

Un filmato di intermezzo: Lara ci piace più qui che nel gioco… cosa ci possiamo fare!

come ripetiamo da quattro anni, *Tomb Raider* è stata la prima grande incarnazione tridimensionale dell'immortale classico *Prince of Persia*. All'inizio della recensione avevamo parlato di "confronto"… avevamo parlato troppo presto! L'assoluta congruenza del quinto episodio con gli altri quattro ci ha provocato, in alcuni momenti, una sensazione di *deja-vu*, ovvero di stare ripetendo cose e ripercorrendo passaggi già visti in passato. Non vogliamo accusare la Core di avere "riverniciato" vecchi livelli con nuove *texture*, ma semplicemente crediamo che esista un limite alle combinazioni architettura-enigmi esplorativi interessanti realizzabili con un motore vecchio di 4 anni. La vecchiaia del motore si vede anche nel mero aspetto grafico: le *texture* sono molto belle, ma esse vengono qui montate sul trionfo dello squadrato e del poligonale *mid-nineties* – in un certo senso evidenziano ancora di più la semplicità del mondo virtuale. E' passato un anno da quando abbiamo finito *Revelation* provando una sensazione di antichità che non derivava solo dal *setting* egiziano, figuratevi oggi. Peggio ancora, il gioco ripropone *tutti* i difetti dei primi quattro episodi: Lara scompare ancora per metà nei muri (mossa copperfieldiana senza dubbio *cool* ma non contemplata dal manuale); l'inquadratura talvolta non per-

Un inquadratura artistica di Helmut Newton

mette di valutare al meglio le azioni che Lara dovrebbe compiere (come quando la posizione del cornicione dal cui orlo si deve compiere un balzo è nascosta da elementi del paesaggio o – peggio – da una irresponsabile posizione della "telecamera" virtuale); gli oggetti da raccogliere talvolta si confondono con il paesaggio o, cosa ancora più grave, vengono nascosti da anomalie del motore grafico quando Lara si trova in posizioni particolari della mappa. I combattimenti, infine, malgrado le mosse a disposizione, non vanno oltre il solito balzare di qua e di là selvaggiamente mentre si spara a pieni caricatori. Solo in alcuni punti il gioco ha mostrato una parvenza di "tatticismi" alla *Thief* o *Codename: Hitman*, ma naturalmente se cercate i tatticismi i due giochi menzionati vi gratificheranno molto di più. *Chronicles* è dunque da condannare? Non del tutto. In un certo senso non tradisce le aspettative: è un riempitivo che sfrutta all'osso il vecchio motore in attesa delle meraviglie promesse dalla "nuova generazione". La giocabilità di *Tomb Raider* continua ad avere qualcosa di inspiegabilmente ipnotico (inspiegabile anche prese in considerazione le retroforme di Larotta): un giorno, mentre giocavamo, stavamo pensando a non so più quale racconto a fumetti che dovevamo completare, e a un certo punto ci siamo accorti che avevamo risolto tutti i nodi narrativi della storia *e* completato un livello e mezzo di *Chronicles* senza neppure ricordare cosa avevamo fatto in mezzo… una sorta di automatismo di gioco derivato dalla consuetudine ma che, per qualche strana ragione, non stanca. Infine, la Eidos ha aggiunto nella confezione un secondo CD-ROM contenente l'*editor* originale dei livelli del gioco… un pensiero grazioso con un *bonus* inatteso: insieme all'*editor* viene regalato l'intero quarto episodio della serie, *Revelation*!! La cosa incredibile è che di questo dono della Eidos non viene fatta menzione da nessuna parte, né sulla confezione né nei vari comunicati stampa. Sappiate così che se non avete giocato a *TR4*, con *Chronicles* avrete due giochi al prezzo di uno. Spazio al commento!

Vincenzo Beretta

La tetra pubblicità di una fabbrica di orologi di epoca Traiana…

Clamoroso! Lara sta per essere tradita dalla parte migliore di sé!

PCZ COMMENTO

***Tomb Raider Chronicles* trasuda di "già visto" da ogni poro, al punto che in alcuni momenti si ha la sensazione di ripercorrere passaggi riadattati dei vecchi giochi. Per di più il motore grafico mostra tutti i suoi anni e la struttura ripetitiva di gioco non riesce a competere con le offerte più recenti (*Heavy Metal F.A.K.K. 2* in primis). L'editor di scenari, accompagnato dal quarto episodio al completo, è l'unico raggio di sole in una tomba dall'aria ormai stantia…**

CALL TO POWER 2

Cosa fareste se un giorno la civiltà umana dipendesse dalle vostre scelte? No, non preoccupatevi, non stiamo parlando di un simulatore di "Problemi più grossi di noi" ma dell'ultimo strategico Activision giunto alla sua seconda incarnazione.

INFO

Genere: Strategico
Casa: Activision
Sviluppatore: interno
Distributore: Activision
Prezzo: 99.000 lire

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 9X,ME
Processore: Pentium 200 Mhz
RAM: 64 MB
Grafica: Scheda grafica con 4 mb di ram
CD-ROM: 8x
Spazio su HD: 470 Mb

Mi devono spiegare come sia possibile che la civiltà romana possa produrre delle unità Ninja.

Nel mondo dei videogiochi per Pc la genialità è stata per tanti anni una dote rara contesa dalle case sviluppatrici e *Sid Meier* è stato forse il più grande innovatore della strategia manageriale.
Chi è costui? Immaginate un gioco dove avete un colono, rozzo e arretrato, senza la minima idea di una forma di governo, e di doverlo portare a sviluppare arti come la filosofia o la geometria. Pensate ora di poter impreziosire il tutto con un albero evolutivo estremamente complesso, strade tecnologiche diversificate e rapporti commerciali e diplomatici con i paesi vicini: avrete un mix di giocabilità, coinvolgimento e strategia tale da tenervi attaccati al monitor per intere giornate e spesso dover fare scelte valutabili solo dopo svariate ore di gioco. *Sid Meier* ci diede tutto questo con *Civilization* e poi, in seguito, con *Civilization 2* la cui attesa fu molto sentita e paragonabile all'attuale fenomeno che ha accompagnato l'uscita di *Gp3*. Infatti, per almeno un anno, questo capolavoro rappresentò il motivo trainante degli strategici su Pc stabilendo nuovi standard e una complessità strutturale mai provata prima di allora. *Call to Power* rappresenterebbe il terzo capitolo di questo *city-builder* evolutivo, insieme a quel *Test of Time* uscito sotto etichetta Microprose che mantiene tuttora i diritti della serie, e al nuovo lavoro di *Sid Meier*, *Alpha Centauri*, "vero" seguito di *Civilization*.

Il mio esercito è schierato e pronto a eliminare a suon di mazzate lo sfortunato barbaro.

Durante il rinascimento le città si popolano e le rotte commerciali diventano fondamentali per una politica basata sul commercio come la mia.

Insomma, per essere schietti, c'è un po' troppa confusione e per complicare le cose, ecco arrivare *Call to Power 2*, aggiornamento del titolo Activision e oggetto di questa recensione.

...4000 ANNI FA INIZIO' LA STORIA DELL'UMANITÀ...

E con la nascita della civiltà comincia anche il gioco vero e proprio che vi vede inizialmente spaesati, in una mappa deserta, pronti a costruire quella che rappresenterà, presumibilmente, la vostra capitale.
I neofiti del genere troveranno il sistema di controllo complesso, e la vastità delle opzioni di certo non aiuta a padroneggiare un prodotto che richiede tempo e impegno per essere compreso a grandi linee.
Comunque sia, utili suggerimenti indirizzano il giocatore verso una gestione dell'impero quantomeno equilibrata; anche se organizzare le risorse in questo modo porta ad accumulare un ritardo evolutivo rispetto alle

CALL TO POWER 1 VS CALL TO POWER 2

Se avete il primo capitolo di questa serie troverete che le innovazioni sono troppo limitate per farne un gioco "nuovo".
L'interfaccia è l'aspetto cui i programmatori hanno dedicato più lavoro: *Call to Power 1* aveva un sistema di controllo snervante, ora drasticamente migliorato.
Migliorata anche la grafica: unità più grandi, di più facile selezione e in generale una pulizia dell'immagine piacevole con dei menù organizzati in modo razionale; meno clic per gestire le proprie operazioni.
Lo scopo finale di *Call to Power 2* non è più sintetizzare la vita Aliena, ma costruire per primi il Gaya control, l'arma più potente del gioco: variazioni minime visto che lo sviluppo storico è lo stesso.
Commercio e diplomazia hanno assunto un ruolo chiave e la gestione risulta più immediata; i rapporti con i vicini, che prima tendevano a essere fin troppo aggressivi, sono ora strutturati con più raziocinio e propensione alla convivenza pacifica.
Infine gli affinamenti di codice sembrano aver portato a una gestione dei turni di gioco più veloce.
Questi cambiamenti lasciano pensare che, *Call to Power 2*, sia semplicemente quello che il primo episodio avrebbe dovuto essere, ma che per mancanza di tempo non è stato.

altre civiltà gestite dal computer.
L'immediatezza dell'interfaccia è garantita dalla possibilità di selezionare le varie opzioni di controllo sia da una sorta di menù circolare, situato nella parte inferiore della mappa di gioco, sia da una barra posizionata nella parte superiore dello schermo, utile per controllare lo stato dell'impero e gestire la parte diplomatico-commerciale. Tramite il tasto destro del mouse, invece, si accede alla gestione delle città con le relative statistiche su popolazione, crescita demografica, produzione di oro, e lavori pubblici nonché il contributo scientifico allo sviluppo tecnologico. Il gioco si basa su questi ultimi 3 fattori: sarete voi a decidere se preferire un aumento della popolazione, con i relativi problemi di criminalità e benessere sociale, o invece scegliere di puntare tutto sul progresso militare, o ancora sviluppare prevalentemente il commercio.
Quindi piena libertà, anche se le scelte devono tenere conto della forma di governo e di particolari congiunture storiche: in regime di guerra sarà poco utile concentrarsi sulla ricerca mentre tutti gli sforzi saranno tesi alla produzione bellica.
I rapporti diplomatici spaziano dallo scambio di mappe, a proposte di alleanze, per evolversi in monopoli commerciali, passando per tutto quello che concerne la convivenza pacifica o meno.
Tuttavia la risposta dei paesi confinanti è piuttosto monotona, limitandosi a un "Le tue richieste non sono state accolte", senza spiegare il perché del rifiuto finché, forti interessi, porteranno a ritenere le città vicine, magari poco difese, ottima occasione di sviluppo economico e commerciale. Così facendo, però, si provoca inevitabilmente un conflitto, nel 90% dei casi svantaggioso per il vostro impero. Per porvi fine la diplomazia svolge un ruolo chiave: ambasciatori e ambasciate nelle città straniere offrono maggiori possibilità di dialogo e aumentano le probabilità che le trattative vadano a buon fine. Sul fronte economico ha un ruolo chiave il commercio e se, all'inizio del gioco, le spese sono irrisorie, andando avanti nella storia vedrete nascere multinazionali e vie commerciali che porteranno nelle vostre tasche ingenti ricchezze.
Le "meraviglie" sono un altro punto caratteristico di *Civilization* e rappresentano monumenti eretti in vostro onore in grado di portare grandi benefici non in una singola città dove queste ultime sono costruite ma su tutta la nazione. Le battaglie, purtroppo, sono gestite in maniera semplicistica e non entusiasma vedere polverizzare le vostre unità senza la possibilità di decidere né una tattica né uno schieramento: insomma tutto è casuale e si può unicamente ricorrere alle fortificazioni per sfruttare i bonus di difesa.
Questi sono solo alcuni aspetti di *Call To Power 2* perché elencare le infinite possibilità che offre questo titolo sarebbe un impresa titanica. Il gioco vi stupirà in continuazione proponendovi unità assolutamente incredibili che non avreste mai pensato di trovare in un videogioco e problematiche di notevole profondità.
I lati negativi del titolo sono frutto della sua stessa complessità e i turni di gioco possono annoiare visto che lo sviluppo dell'azione è molto lento, soprattutto all'inizio, e ne consegue che *Call to Power 2* risulta meno consigliato a chi che non abbia la pazienza di aspettare i frutti della propria gestione: in effetti, superata la prima fase di sconforto e disorientamento, la sfida con le altre civiltà e la corsa al progresso coinvolgono notevolmente. La componente multiplayer è risultata ingestibile con latenze su valori di ping tra 500 e 1000. Si tratta comunque di un titolo troppo elaborato per poter essere gestito come si deve in rete: l'unica logica differenza rispetto al gioco singolo è che bisogna attendere le mosse degli avversari che hanno un limite di 1 minuto per completare il loro turno. Ne consegue che se si gioca in 3 o 4 l'attesa sarà insopportabile, cosa che vi farà abbandonare la partita alla velocità della luce.
La grafica risulta gratificante grazie a un notevole dettaglio e simpatiche animazioni delle unità; il sonoro non impressiona ma se le musiche sono piacevoli e non invadenti, gli effetti sonori sono curati e ben implementati; non necessita di *patch* per funzionare alla perfezione.
In definitiva un titolo consigliato agli estimatori di *Civilization* ma non a coloro che non hanno la pazienza di immergersi in questa piacevole avventura o a chi possiede già il capitolo precedente.

Patrick Grioni

Di server utilizzabili ve ne è soltanto uno, ma con mio grande rammarico, il valore di latenza è fin troppo ottimistico: con un 56K non sono riuscito a giocare senza attese snervanti e ping assurdi.

Da faraone dell'antico Egitto a uomo supertecnologico il passo non è facile, né breve: in questo "non breve" lasso di tempo può succedere di tutto...

Con il progresso tecnologico la capacità bellica di un popolo diviene, molto spesso, spropositata.

PCZ COMMENTO

Activision ci propone, sicuramente, un titolo curato, senza vistose sbavature, indirizzato, però, a un'utenza particolare e in generale a coloro che amano i gestionali molto sofisticati con problematiche di difficile soluzione. La varietà di situazioni è davvero enorme e la longevità, potenzialmente, è infinita, anche se tutta questa abbondanza porta verso un ritmo di gioco particolarmente lento che può venire presto a noia o essere motivo di sconforto per i giocatori alle prime armi.
L'opzione Multiplayer risulta quasi inutilizzabile, poichè videogiochi così complessi non possono essere gestiti ottimamente da un unica sessione di gioco.
In definitiva un titolo consigliato a tutti gli amanti della serie o ai neofiti che siano pronti ad affrontare sfide molto impegnative.

HITMAN: CODENAME 47

Il primo lavoro di questa neonata azienda danese, è un eccellente tentativo di raggiungere il realismo assoluto nello scenario dei giochi 3D.

INFO

Genere: Action Adventure
Casa: Eidos
Sviluppatore: IO Interactive
Distributore: Leader
Prezzo: 99.900
Note: la Eidos raccomanda il gioco ad un pubblico di età superiore a 17 anni

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Win9x
Processore: P2 266
RAM: 64 MB
Grafica: HW D3D/OpenGL/3Dfx
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 310 Mb

Il tutorial mostra innumerevoli armi e tecniche di eliminazione dei bersagli.

La Io Interactive nasce nel 1998 in Danimarca, formata da alcuni elementi con alle spalle una solida esperienza nel campo della computer grafica. *HC47* rappresenta il grande passo, l'ingresso nel mondo dei videogiochi. Non hanno voluto usare un motore altrui in licenza, ma hanno fatto tutto da soli; il risultato è di tutto rispetto, considerando che il panorama di oggi offre concorrenti ben maggiormente dotati di risorse, fama e denaro. Il loro motore grafico è per certi versi acerbo: alcuni aspetti, come la gestione degli oggetti lontani, sono da migliorare, e la complessità degli ambienti si regge più sulla varietà delle strutture che riempiono lo spazio e *texture* annesse che sul loro dettaglio geometrico. Tuttavia in *HC47* osserviamo stupefacenti dettagli che ci fanno rendere conto di avere davanti un diamante grezzo, con tutto il suo valore: drappi e tessuti che si spostano e si deformano se toccati, foglie, felci e liane che si scostano se sfiorate e tornano elasticamente alla posizione originale, ombre dinamiche realistiche, trasparenze e traslucenze, per non parlare delle animazioni dei personaggi, tra le più realistiche mai osservate in un videogioco.

LA STORIA

Hitman è un killer. Da quello che è dato sapere all'inizio, non ha memoria del passato: il *tutorial* inizia con l'alter ego del giocatore legato a un lettino da cinghie di contenzione, in una stanza dalle pareti imbottite e dalla porta blindata. Hitman viene svegliato da una voce che lo invita ad alzarsi e a passare attraverso le diverse stanze dell'edificio, usando i vari oggetti, per familiarizzare il giocatore con l'interfaccia, e soprattutto le varie armi, di cui la misteriosa voce fornisce accurate e reali descrizioni tecnologiche. Hitman impara a usare il coltello e la corda di pianoforte per strangolare (interessante arma, decisamente originale per un videogioco); poi diverse pistole e un paio di mitragliatori e fucili, tra cui l'immancabile fucile da cecchino con tanto di mirino telescopico. Aiutato dal giocatore, Hitman esegue le istruzioni fedelmente e silenziosamente, e ci rendiamo conto che egli è diventato, dopo ignoti trattamenti, una macchina per uccidere, privato di ogni umanità, e ha persino un codice a barre tatuato sulla nuca. Non ha nemmeno un nome vero.

Il gioco, tridimensionale con visuale in terza persona, si snoda attraverso cinque località, Hong Kong, giungla colombiana, un edificio di Budapest, i bassifondi di Rotterdam, e l'istituto dove Hitman è diventato quello che è (per i chiarimenti finali), suddivisi in dodici missioni. All'inizio di ogni missione Hitman riceve istruzioni sui propri bersagli, mafiosi,

Questo vecchio saggio, dopo aver enunciato alcune frasi zen, ci darà il veleno da mettere nella minestra del bersaglio.

Questo bagno poco frequentato sarà un ottimo posto per lasciare la pistola e riprenderla dopo la perquisizione.

Molti filmati a tutto schermo ci tengono aggiornati su ciò che accade nei paraggi.

Esaminare il luogo dell'imboscata può essere piacevole oltre che utile.

Le strade sembrano vuote, ma sono piene di occhi e orecchie indiscreti.

trafficanti di droga e simili individui, tramite un inseparabile piccolo computer portatile, da cui si controlla anche lo stato della missione e la mappa. Per ogni missione Hitman riceve un quantitativo di denaro da spendere in armi ed equipaggiamento per le missioni successive, tranne la prima, per la quale il compenso è anticipato. Se Hitman uccide persone innocenti all'esterno dei luoghi chiusi in cui si trova di solito il bersaglio, magari per evitare che diano l'allarme insospettiti o spaventati dalla vista di un'arma, coloro per cui lavora si occuperanno di nascondere cadaveri e tracce, in cambio però di parecchi soldi. E questo particolare rappresenta la filosofia di tutto *HC47*: questo gioco non è uno sparatutto, le armi si usano con estrema parsimonia, bisogna preferire il travestimento e l'inganno allo sfondamento frontale, gli ostacoli si uccidono uno per volta, quando sono soli e non in vista, in modo silenzioso, con la corda di pianoforte o al più con la pistola silenziata. Mai estrarre un'arma se non si ha intenzione di usarla. Certo, se la copertura salta occorre passare ad armi automatiche, ma è un'estrema risorsa; nella giungla si usa armamento pesante e rumoroso: i guerriglieri non sono da sottovalutare. Ma, significativamente, è la parte meno coinvolgente del gioco.

LA TECNICA

Come si accennava nell'introduzione, esaminare il motore grafico di *HC47* è come maneggiare un diamante grezzo. E' un oggetto prezioso, un raro prodotto della natura, ma necessita ancora di qualche rifinitura per poter essere immesso sul mercato in tutto il suo splendore ed essere valutato per quello che merita. L'obiettivo della Io Interactive è il realismo, e si vede: edifici anneriti, interni sgargianti o decrepiti a seconda dello scenario, cortili inospitali cinti da reti metalliche, tumultuosi corsi d'acqua, alberi che si innalzano al cielo a perdita d'occhio. Tutte strutture verosimili, sempre plausibili, mai si cede alla tentazione di creare qualcosa di strano solo per stupire il giocatore. Le geometrie non sono molto complesse, ma in compenso i livelli sono ottimamente disegnati, le *texture* sono varie e appropriate, ma non sempre di uniforme qualità, piuttosto sgradevole il metodo usato per nascondere edifici lontani, il classico effetto nebbia piuttosto grezzamente implementato. Talvolta il motore lascia sul video alcuni poligoni di troppo.

I personaggi sono animati in maniera egregia. I movimenti sono fluidi e realistici, in *HC47* il corpo umano è modellato in praticamente tutte le sue giunture e si muove in modo appropriato a ogni situazione. I personaggi muovono la testa per guardare Hitman che passa, il camminare non appare mai meccanico o spigoloso, ogni singolo movimento è riprodotto al dettaglio, dal barista che pulisce il bancone alla guardia che prende la mira con la pistola a, ovvio notarlo, le ballerine nei locali notturni. Se ogni tanto si nota qualche errore nell'interazione tra personaggi e ambiente, come la compenetrazione di una parte del corpo con le pareti quando il personaggio cade al suolo morto, questa è l'eccezione e non la regola, come capita in molti altri titoli. Qui la gestione dei solidi è incredibilmente sofisticata: ci è capitato di vedere guardie morire accasciarsi e sbattere in vario modo contro gli arredi, o se colpite a morte sulle scale iniziare a scivolare lentamente per poi accennare a rotolare in modo sgraziato com'è tipico dei cadaveri, addirittura un criminale, sbattuto contro un muro dalla forza dei proiettili, è morto in piedi e si è piegato su un fianco prima di cadere. Quando Hitman trascina un corpo per toglierlo da un posto dove potrebbe essere scoperto, può prenderlo per un braccio o per una gamba, e gli arti se ne vanno per conto loro intralciando il trasporto. Per contro, molti personaggi non muovono le labbra mentre parlano. Notiamo di sfuggita che durante i dialoghi talvolta i personaggi esagerano con il gesticolare, muovendo le braccia e le mani come se dovessero scacciare delle mosche, ma l'effetto non è sgradevole, solo curioso. Eccellente l'effetto degli schizzi di sangue quasi nebulizzato quando un corpo viene colpito da una pallottola.

Talvolta l'azione viene interrotta da filmati a pieno schermo, che introducono o concludono le missioni, indicano un passaggio fondamentale nello svolgimento della missione, oppure un qualcosa che succede lontano dal giocatore ma è bene che il giocatore lo sappia, per semplificare la pianificazione della strategia a beneficio della giocabilità, sempre meglio che cronometrare le proprie azioni o agire del tutto al buio. Questi filmati sono realizzati con la stessa cura del resto del gioco. I dialoghi, fissati, avvengono con la stessa tecnica, passando a una visuale esterna fissa. Le scritte del computer di Hitman alle alte risoluzioni diventano troppo piccole per essere cliccate agevolmente con il mouse, e anche la mappa è costretta in un piccolo display grande meno di un quarto del monitor, seppur essa si possa traslare e zoomare.

La colonna sonora è ottima. Le musiche sono varie, piacevoli e coinvolgenti. Gli effetti sonori sono di sicuro effetto, specie quelli delle armi, il sibilare della lama del coltello nell'aria, il vibrare della corda di pianoforte quando viene tesa prima di essere avvolta al collo del bersaglio, i vari tipi di pallottole per pistole, mitra e fucili.

Le voci meritano un discorso a parte. Nel gioco è possibile scegliere una tra cinque lingue (inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano) e cambiarla tra una missione e l'altra, o per rigiocare una missione in lingua differente. In inglese le voci sono molto buone, appropriate al personaggio e al contesto. In italiano, invece, le voci sono un disastro, l'unico grave difetto del gioco. Il tono è sempre esagerato e teatrale, mai realistico; in particolare, le voci degli orientali nei primi livelli sono solo delle buffe e inappropriate imitazioni. L'effetto è esattamente quello di un cabarettista di quart'ordine che vuole imitare la voce di un giapponese per raccontare una barzelletta. La voce di Himan, poi, è addirittura infantile. Ricorda le voci dei bambocci delle commedie americane a episodi per adolescenti, altro che killer senza memoria né emozioni. Discorso analogo per le traduzioni dei dialoghi, di rado fedeli, e le frasi in italiano sono spesso solo parzialmente sensate. *HC47* remissivamente non prende il controllo del sistema sonoro

Il fucile a lungo raggio è una delle armi migliori nei videogiochi di tutti i tempi. Precisa, silenziosa, pulita e sicura.

http://www.oldgamesitalia.net/

Il movimento di questo drappo quando lo tocchiamo è davvero realistico, dà un'impressione di morbidezza e leggerezza.

se questo è già occupato, per cui è possibile giocare ascoltando a esempio musica via Internet, se si vuole fare a meno del rumore degli spari o delle voci dei personaggi che sovente annunciano un attacco.

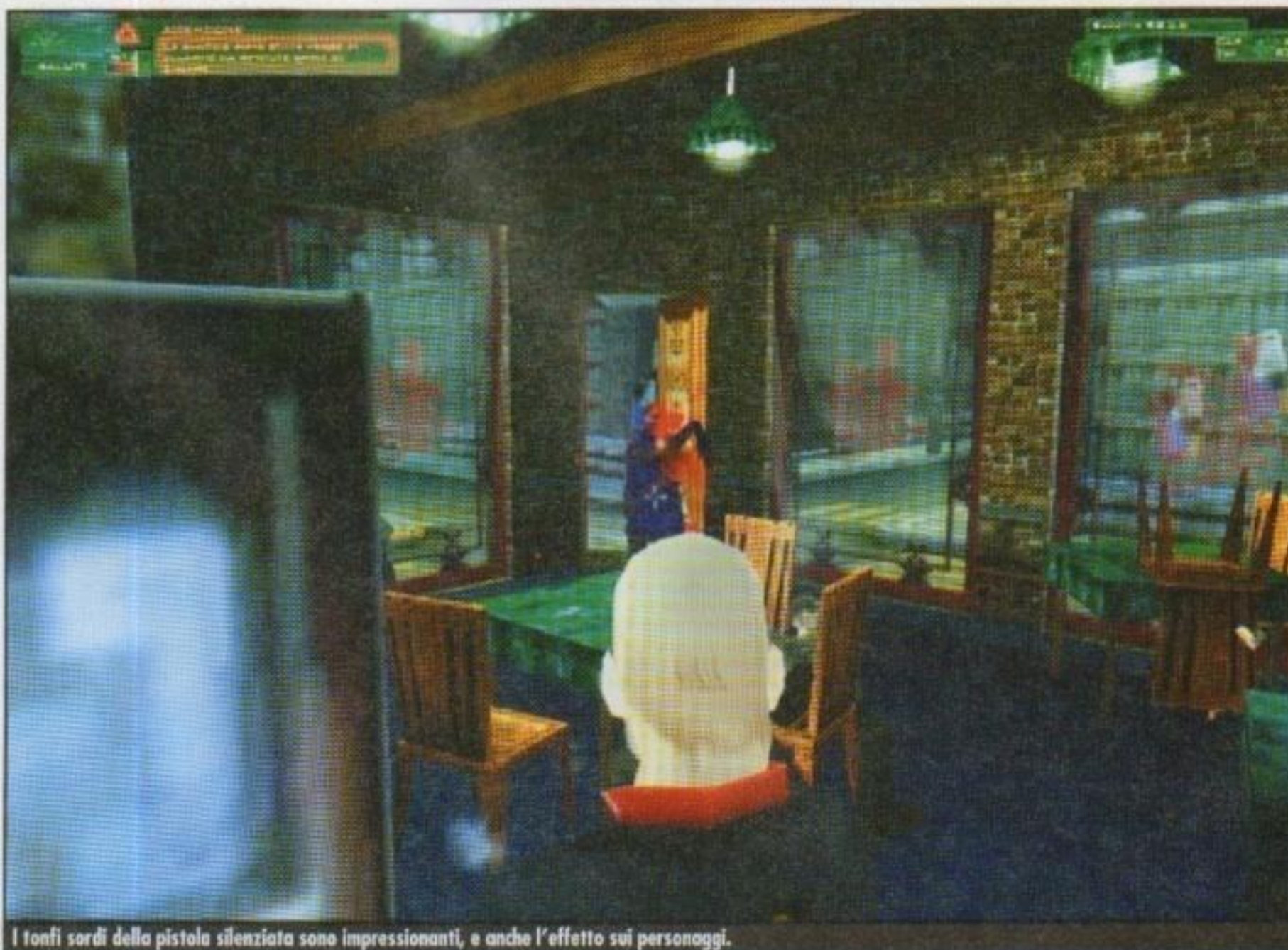
IL GIOCO

HC47 dispone di due differenti modalità di visuale, entrambe in terza persona. Nella prima il personaggio è controllato interamente dalla tastiera, mentre il mouse spazia libero per l'area visibile. Come si intuisce, questa modalità è piuttosto scomoda, perché lascia coperta, dal corpo di Hitman stesso, proprio la parte centrale della visuale, e poi perché l'abitudine di controllare il movimento dei propri alter ego virtuali con il mouse è ormai radicata. Per cui subentra la seconda modalità, in cui il mouse serve per muovere la visuale e ruotare Hitman, mentre l'avanzamento o la corsa restano dominio dei tasti. La visuale in terza persona non è il massimo per l'immedesimazione del giocatore nel personaggio, e riteniamo una mancanza l'assenza di visuale in prima persona, seppur riconosciamo che in prima persona le interazioni più complesse sono molto più difficili di realizzare, come il trascinamento di cadaveri, o lo scostamento di drappi e foglie, che si sarebbe visto molto meno. *HC47* è

Gli effetti di luce sono uno dei pregi del gioco.

rivoluzionario, ma non così tanto. A parte questo, la giocabilità è buona, senza particolari problemi, ma con alcune imperfezioni. I soldi si accumulano di missione in missione, ma ogni volta bisogna ricomprare armi a oggetti da zero. La mappa è scomoda da consultare. La visuale alle spalle di Hitman talvolta viene oscurata da oggetti direttamente alle sue spalle, sgradevole specie durante un conflitto a fuoco. Il tiro è spesso impreciso, senza possibilità di miglioramento, e in genere se si nota la differenza tra il colpire la testa o una gamba, occorrono spesso troppe pallottole per abbattere un bersaglio. Le porte dopo poco si richiudono da sole, fastidioso se stiamo trascinando un cadavere dentro una stanza. Sarebbe troppo severo condannare il fatto che possiamo prendere i vestiti di un nemico in un lago di sangue dopo averlo sforacchiato, e saranno sempre puliti e perfetti. Importante poi notare che non si può salvare durante una missione, ma si hanno cinque vite per compierla, e ogni volta si parte dall'ultimo luogo cruciale nel percorso, fermi restando gli oggetti in possesso di Hitman e i cadaveri che si è lasciato alle spalle. Brutto il cozzare contro barriere invisibili che sono i confini del livello, i designer avrebbero potuto escogitare delle barriere materiali.

In effetti, forse il termine missione per i livelli di *HC47* è inappropriato. Non si tratta mai di missioni estese o complesse quanto ad obiettivi, ma diremmo piuttosto degli enigmi straordinariamente circoscritti e interessanti, dei test per una scuola di killer, in cui occorre capire come risolvere di volta in volta un problema molto specifico: come mettere una bomba su un'auto sorvegliata? Come uccidere un trafficante senza che nessuno veda? Come svuotare una cassaforte in una cantina? Come uccidere il bersaglio in un ristorante affollato e fuggire? Se si fallisce, se si viene scoperti, tanto vale ricominciare daccapo, anche se magari dopo il piacere di aver tentato la strada della forza bruta, eliminando tutti, il che è fattibile ma non consigliato. Percorrere una missione facendo tutto alla perfezione richiede un tempo ridotto, la longevità è assicurata dai vari tentativi ed errori. L'intelligenza artificiale dei personaggi è la migliore mai vista finora: guardano sospettosi Hitman che passa, si innervosiscono se gli rimane troppo tempo davanti, notano vestiti e armi, si scostano se gli si passa vicino, scappano se minacciati o danno l'allarme, schivano i colpi.

Roberto Aresu

I tonfi sordi della pistola silenziata sono impressionanti, e anche l'effetto sui personaggi.

PCZ COMMENTO

***HC47* entra di diritto nella storia dei videogiochi come il pioniere di una nuova fase di realismo che diventerà la norma nel futuro, o almeno dovrebbe diventare. Il motore grafico presenta alcune incertezze, come tutti i prodotti che sperimentano novità radicali, comunque di poco conto di fronte alle innovazioni presentate. Grafica gradevole, eccellenti le animazioni dei personaggi, i movimenti degli oggetti e la fisica delle pallottole. Buona intelligenza artificiale. Ottima colonna sonora, utili e precisi gli effetti sonori. Speriamo in una futura versione con visuale in prima persona. Stendiamo un velo pietoso sulla localizzazione. Missioni brevi e circoscritte, ma interessanti. Da non perdere.**

CRIMSON SKIES

A volte la Storia può prendere delle svolte inaspettate, ma cosa succede se questi cambi di rotta avvengono nel passato?

INFO

Genere: Volo Arcade
Casa: Microsoft
Sviluppatore: N/D
Distributore: Leader
Prezzo: L. 89.000

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: PII o Celeron a 500Mhz
RAM: 128 Mb
Grafica: Scheda acceleratrice 3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 500 Mb

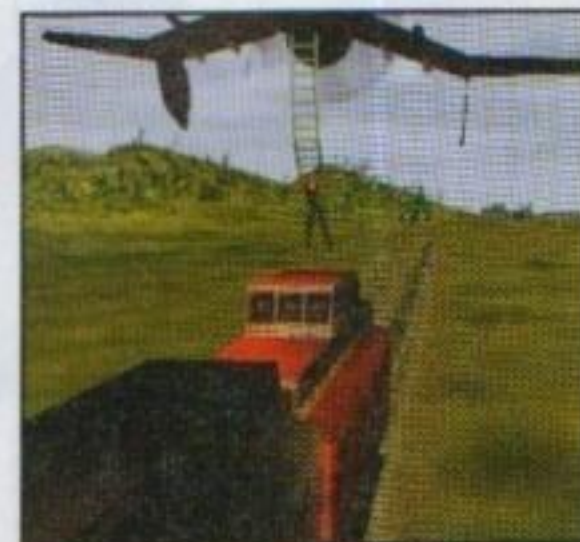
Riusciremo a raggiungere l'uscita del tunnel con tutte e sei le ali?

Questa la premessa che si cela dietro a *Crimson Skies*, simile a quella del famoso romanzo *La Svastica sul Sole*: un passato diverso da come lo abbiamo studiato a scuola, un passato alternativo, un passato in bilico tra realtà e fantasia, un passato a quanto pare divertentissimo!
Il gioco ha inizio nel 1937: in seguito al crollo di Wall Street del '29 e ai contrasti causati dalle leggi sul proibizionismo, gli Stati Uniti non sono più tali.
L'America si è infatti divisa in 23 stati, le continue guerre tra confinanti hanno frenato lo sviluppo della rete ferroviaria e l'industria automobilistica non è esplosa come ricordano i nostri nonni, anzi. Gli aerei e gli Zeppelin sono il primario mezzo di trasporto in un mondo in cui i cieli stanno all'uomo come l'acqua al pesce padulo. Il cielo dello stato di Manhattan è perennemente solcato da enormi dirigibili che fungono da autobus, mentre nel principato di Hollywood sfrecciano belle starlet del cinema a bordo di eleganti e agili caccia dalle forme affusolate.
Ma precisamente qual è il nostro ruolo in questa stravagante epoca che strizza l'occhio alla storia mentre contemporaneamente stringe una mano alla fantascienza e l'altra al cinema?

1943: allarme a Hollywood. Non vedo l'ora di radere al suolo la torre Eiffel...

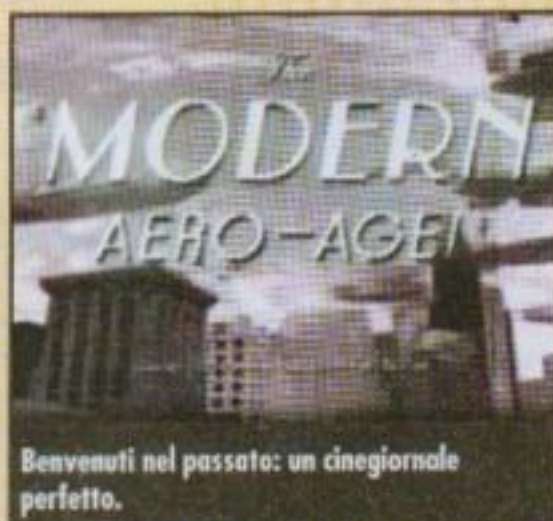
I PIRATI DEI SETTE CIELI

La risposta alla domanda appena posta è semplice: siete Nathan Zachary, il capo di una ciurma di pirati. Il mondo di *Crimson Skies* pullula infatti di pirati del cielo che abbordano gli Zeppelin per depredare le ricche signore, per far man bassa del carico o magari per impadronirsi del dirigibile stesso. Nathan è il classico gentiluomo di fortuna, a metà tra James Bond

Abbordare gli Zeppelin è il massimo mentre i caccia avversari piovono abbattuti come mosche.

Scene come questa sono all'ordine del giorno per un asso dei cieli come me. Tze'!

QUESTIONE DI STILE

La prima cosa che si nota giocando a *Crimson Skies* è che trasuda stile e classe. L'ambientazione è già di per se eccellente con questo elegante mix tra *Rocketeer* e *I Predatori dell'Idolo d'Oro*, con una spruzzata di Noir e un pizzico di Alain Quattermain. Il manuale (in italiano) è costruito come se fosse una rivista d'aviazione dell'epoca, con interviste e pubblicità a decorare il tutto. Il filmato della presentazione è invece un finto cinegiornale d'epoca, con tanto di classica pellicola rovinata, che introduce il giocatore descrivendo le infamie commesse dai pirati dell'aria e le eroiche imprese dei paladini della giustizia. Alla fine di ogni missione vi ritroverete a godere, guardando il vostro album di ricordi, pieno di articoli giornalistici che narrano le vostre imprese, di immagini di belle *pin-up* e del conteggio degli aerei abbattuti. Il bello è che, completando o meno certi obiettivi secondari, potreste ritrovarvi con alcune chicche in più: abbattendo gli assi dell'aviazione nemica si ottengono articoli che umiliano l'avversario e viceversa. Il gioco è pieno di piccole chicche, comprese le *Danger Zone*: ogni mappa possiede dei passaggi particolarmente angusti e pericolosi, se riuscirete a passarvi attraverso otterrete un'immagine dell'impresa che si andrà a unire alle altre nel vostro meraviglioso diario. Vi consiglio inoltre di visitare spesso il sito ufficiale *www.crimsonskies.com*, ogni settimana viene aggiornato con nuove storie che narrano le imprese dei numerosissimi personaggi del gioco.

Una pagina del nostro diario, da notare l'abbattimento di un asso dei Black Swan.

Benvenuti nel passato: un cinegiornale perfetto.

e Indiana Jones, un po' mascalzone, un po' galantuomo. Il jet set internazionale lo vedeva come un magnate della finanza, ma dopo il crollo della borsa del '29 si è ritrovato sul lastrico.

Quale occasione migliore quindi per ricominciare una nuova vita da zero ricca di avventura, belle donne e frasi d'effetto? La vostra base è un enorme Zeppelin che vi scarrozza in lungo e largo alla ricerca di

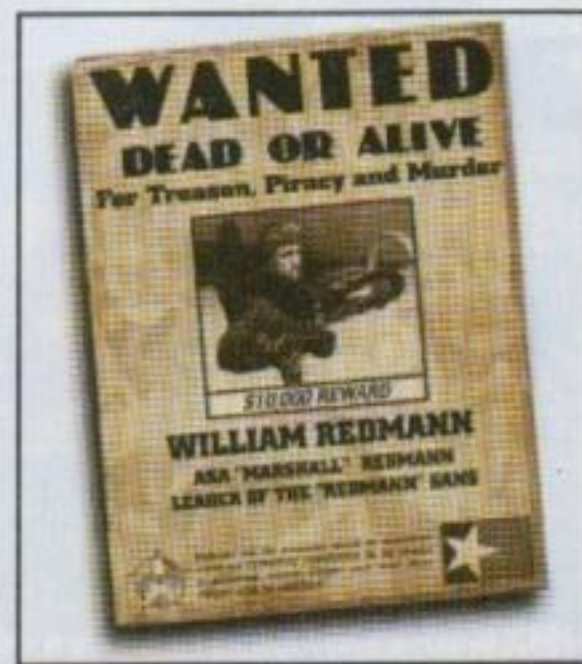
Se salveremo quella nave ospedale riceveremo in premio la foto di una bella infermiera (non sto scherzando!)

tesori e belle donne da salvare, mica male...

ARCADE A ORE 12! ARCADEEEE A ORE 12!!!

Crimson Skies come avrete intuito anche guardando le foto (lo so che non resistete a sbirciarle tutte prima di leggere la recensione, vi conosco malandrini!) è un simulatore di volo... SBAGLIATO! *Crimson Skies* è invece quanto di più lontano dalla complessità di un *Falcon 4.0* si sia visto sui nostri monitor da molto tempo.
Certo, gli aerei non mancano, il cielo neanche, l'altimetro c'è, la bussola anche, l'indicatore della velocità è qui davanti a me e quello dei colpi rimasti pure ma il resto della strumentazione latita per la gioia di chi ama gli arcade e si addormenta al solo guardare un manuale che supera l'etto, l'etto e mezzo.
Un gioco che fa dell'azione spettacolare la sua parola d'ordine e del *dogfighting* estremo la sua fede. Le missioni, grazie anche alla meravigliosa e affascinante ambientazione, sono quanto di più vario si sia visto da anni a questa parte. Cosa ne dite di librarvi in volo nel bel mezzo dell'oceano, sopra una coltre di nubi che nasconde una tempesta mentre le prime luci dell'alba tingono di rosa l'orizzonte, per lanciarvi contro un enorme Zeppelin? A voi il compito di rallentarlo eliminando i motori per poi infiltrarvi a bordo, salvare un vostro vecchio professore, e quindi fuggire inseguiti da uno stormo di caccia russi. Intrigante, vero? Le missioni hanno tutte un sapore cinematografico incredibile: rallentare sopra un treno in corsa prima che entri in una galleria per prelevare una bella fuggitiva, mentre le granate vi esplodono intorno per poi paracadutarvi all'interno di un hangar e rubare un prototipo di un nuovo caccia, saranno azioni all'ordine del giorno.
Non voglio stare qui a raccontarvi tutto nei minimi particolari, anche perché sarebbe un peccato rovinare le sorprese che ogni missione regala. Vi basti sapere che non mancheranno gli scontri con altre bande di pirati, meno galanti della vostra, duelli aerei con gli eserciti, fughe e furti al limite dell'incredibile.
Col procedere della storia si entrerà plan

Il nostro Garatsu Master è ridotto male, questo mastodonte non si arrende.

http://www.oldgamesitalia.net/

Scorcio notturno della grande mela.

Immancabili i briefing, esilaranti i commenti dei nostri compagni.

Un locale nascosto all'interno della carcassa di un dirigibile: come in ogni simulatore che si rispetti.

CHI FA DA SE FA PER TRE

Con i soldi guadagnati durante le vostre scorribande è possibile costruirsi degli aerei personalizzati. Basta andare nella sezione apposita e decidere il modello (ce e sono ben 11, tutti molto particolari), il motore, le bocche di fuoco e il relativo calibro, l'armatura delle ali del muso e della coda, calibrando il tutto in modo che l'insieme non superi un certo peso (altrimenti librarsi da terra sarà impossibile...). Nel frattempo, in basso a sinistra si possono controllare i quattro valori di massima dell'aereo in costruzione: agilità, velocità, potenza di fuoco e capacità difensive.
Infine si può decidere la livrea che sfoggerà il nostro gioiello volante, nel nostro caso abbiamo puntato su un bombardiere rastafariano dall'estetica inappuntabile.

Il nostro Garatsu Master rastafariano e pronto per decollare: Giamaica aspettaci!

piano in possesso di nuovi aerei, e quando intendo nuovi voglio proprio dire nuovi. Gli aerei presenti sono infatti completamente frutto dei designer di *Crimson Skies*, tutti caratterizzati da un design retrò e allo stesso tempo avveniristico e non mancheranno di sorprendervi.
Prima di ogni decollo sarà possibile decidere il calibro delle munizioni da portare in volo e il tipo di missili, ogni aereo sarà poi personalizzabile a piacere (vedi box *Chi Fa Da Se Fa Per Tre*).
La varietà delle missioni vi costringerà inoltre a scegliere con attenzione l'aereo giusto per l'occasione: pilotare un pesante bombardiere Balomar potrebbe rivelarsi una scelta suicida in un'area che pullula di caccia, ma quando si tratta di far saltare un intera base militare è sicuramente quello che serve.
La grafica del gioco è colorata e i vari scenari in cui vi troverete a combattere sono molto vari: da un'isola nelle Hawaii, ai grattacieli di Manhattan, da una Hollywood piena di set posticci alle montagne rocciose.
Meravigliosa poi la parte audio: le comunicazioni con i vostri *wingman* durante le missioni portano avanti la trama e i dialoghi sono recitati alla perfezione, attenzione però, il gioco a parte il manuale è interamente in inglese.
Pollice in su anche per le musiche ricercate e adatte al contesto scanzonato del gioco. Per quanto riguarda la longevità, una volta completata la modalità *Campaign*, potrete sempre tuffarvi nell'editor di missioni incluso che vi permette di combattere a bordo di un qualsiasi aereo del gioco contro tutti i nemici che volete. Non manca infine la possibilità di giocare su Internet, in rete locale o via modem: deathmatch, capture the flag e persino un intrigante Zeppelin Vs Zeppelin in cui bisogna abbattere il dirigibile della squadra avversaria, sono a vostra disposizione. Piacevole il supporto del force feedback che regala generose vibrazioni a ogni mitragliata, inflitta e/o subita.

Questo elicotterino è agilissimo peccato che sia robusto come un grissino.

SE SON ROSE MARCIRANNO

Purtroppo ogni rosa ha le sue spine, la versione che abbiamo avuto modo di provare tendeva a *crashare* molto spesso e i bug segnalati dai giocatori non sono pochi.
Sono già uscite due *patch* che vi consiglio di scaricare e che hanno stabilizzato molto il gioco ma ogni tanto continua a inchiodarmisi senza pietà alcuna, magari proprio quando stavo finendo una missione particolarmente ostica. La cosa fa imbestialire il doppio perché va a intaccare un titolo che altrimenti avrebbe rasentato la perfezione. Passo e chiudo.

Ugo Laviano

PCZ COMMENTO

***Crimson Skies* è una sorpresa. Un gioco che elettrizza e coinvolge, strutturato alla perfezione immediato e divertentissimo accompagnato da una trama eccezionale. Il miglior complimento che gli si può fare è che il mai dimenticato *Wings* della neo-risorta Cinemaware ha trovato, finalmente, un degno successore. I feticisti di *Flight Simulator* lo troveranno forse insulso e "stupido", per tutti gli altri si tratta di un gioco da non farsi scappare nonostante i bug che ogni tanto lo fanno volare basso. Un progetto curatissimo, una chicca ma soprattutto uno spasso!**

SUDDEN STRIKE

Un carro armato tedesco Tiger sta avanzando solitario lungo la stretta via costiera. I suoi cingoli mordono il terreno. D'un tratto, dalla boscaglia, un cannone anticarro inglese apre il fuoco! Il Tiger è colpito in pieno, ma il proietto schizza via dalla sua corazza con un secco rumore metallico. Il Tiger ruota la torretta e inizia a vomitare fuoco in mezzo ai cespugli! Una nuova battaglia con *Sudden Strike* è iniziata...

INFO

Genere: Strategia in tempo reale
Casa: CDV Software Entertainment
Sviluppatore: Rebellion
Distributore: Pergioco
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 9x
Processore: P233MHz
RAM: 32Mb
Grafica: SVGA
CD-ROM: x4
Spazio su HD: 150 MB

Manca 1 minuto e 44 secondi all'inizio del D-Day. I miei paracadutisti iniziano i lanci dietro le linee tedesche.

Il Tiger manda segnali radio... la pressione dal bosco è diventata insostenibile. Sono spuntati due carri inglesi leggeri e una compagnia di fucilieri. Servono rinforzi e appoggio aereo. Un secondo colpo del cannone anticarro colpisce il Tiger ai cingoli, bloccandolo dove si trova. Potrebbe essere riparato, se solo riuscisse ad arrivare in tempo un camion del servizio genieri, ma un carro inglese Churchill mette fine alla sua agonia con un colpo ravvicinato. L'esplosione è spettacolare! Una fiammata, poi fuliggine che si solleva e lo spostamento d'aria che alza la polvere dal terreno!
Finalmente arriva la fanteria tedesca della prima ondata, dietro al Tiger che è ormai una sagoma contorta di metallo annerito. I tedeschi sono due compagnie, ma ancora non scorgono il nemico perché la visuale è ostruita da ostacoli naturali. Dietro la fanteria ci sono due Tiger e cinque Panther cacciacarri. Poi c'è l'artiglieria che piazzerà gli obici per il tiro di appoggio a lunga gittata. Un paio di moto BMW con sidecar frecciano sulle ali del nemico per segnalarne le posizioni. Prima di essere distrutte riescono a vedere sei, forse sette carri armati inglesi... ci sono anche Sherman americani e almeno tre compagnie di marines con bazooka, fucili e mitragliatrici. Dal cielo arriva un rombo inquietante... inizia lontano, ma si fa sempre più forte: sono i bombardieri tedeschi, chiamati dal Tiger, che stanno arrivando. Sarà una giornata d'inferno!
Se pensate che mi sia lasciato prendere dalla fantasia, nel racconto con cui ho voluto iniziare questa recensione, vi sbagliate di grosso! E' tutto dannatamente vero... l'ho vissuto giusto ieri sera, nell'ennesimo scontro che ho giocato (e perso, ahimè, con i tedeschi) a *Sudden Strike*, il nuovo gioco di strategia in tempo reale della CDV, di cui si sentiva proprio il bisogno! *Sudden Strike* è ambientato nella II Guerra Mondiale. La grafica in 2D isometrica, con visuale dall'alto, di tre quarti, è raffinata; può essere settata fino alla risoluzione massima di 1024x768 e comprende sia paesaggi estivi sia invernali. Il gioco si sviluppa in tre lunghe campagne, giocabili dalla parte dei tedeschi, dei russi o degli alleati. Le campagne comprendono una serie di battaglie collegate tra loro da una bella trama, narrata nei relativi briefing strategici all'inizio di ogni scontro.
Con i russi vi troverete coinvolti, tanto per rovinarvi la sorpresa, nell'operazione Barbarossa o nella battaglia di Stalingrado. I tedeschi, dal canto loro, se la dovranno vedere con missioni di difesa in Normandia... oppure con attacchi forsennati a Brest o nello scontro di Stalingrado (preparatevi, perché giocato con i tedeschi è durissimo!). Gli alleati hanno, ovviamente, la Normandia e alcune bellissime missioni di sabotaggio nelle retrovie tedesche, come quella alla base di lancio delle terribili V-2.
Se giocare una campagna vi sembra impegnativo, almeno all'inizio, potrete sempre darvi da fare con le molte missioni singole che spaziano dalla classica battaglia campale su larga scala, allo scontro casa-per-casa, all'azione di sabotaggio, con cecchini e truppe commando, alle operazioni di scorta, ritirata o difesa a oltranza.
Tutto questo ben di Dio è introdotto da un filmato abbastanza semplice... forse troppo e che non rende onore al gioco, ma accom-

Avanzo con la mia Armata Rossa verso una città occupata dai tedeschi. Questo ponte è di vitale importanza... se dovesse crollare sarei fritto!

Lo sbarco in Normandia è iniziato... ecco la prima ondata a Omaha Beach!

Missione finita. Sono sopravvissuto con 3 carri 6 marine... ma il paese è ripulito dai tedeschi!

pagnato da una bella musica grintosa, che non mi ha mai annoiato.
Non c'è nulla da costruire... non aspettatevelo. Niente case, industrie, centri comando. Non ci sono risorse da raccogliere, né miniere da scavare o difese da edificare. Sudden Strike è un semplice gioco di guerra e nulla più... ma che gioco! Mi ha preso fin dall'inizio per il realismo dell'azione che però lascia grandi spazi alla giocabilità. Nel box che ho preparato potrete rendervi conto della massa di unità e mezzi con cui avrete a che fare e se vi dico che tutto può essere distrutto, potete credermi!
Ho spazzato via decine di case, ponti, stazioni ferroviarie e per ampliare la linea di tiro ho presto imparato che è utilissimo sfoltire alberi e cespugli con qualche cannonata. Se amate le maniere forti, in molte missioni potrete avere a disposizione diverse squadriglie di bombardieri che faranno piovere sui punti da voi indicati, grappoli di bombe a tappeto per una... ehm... pulizia totale! Tutte le unità hanno caratteristiche precise, evidenziate da barre di status che indicano, oltre alla salute, anche il numero di colpi disponibili (sia delle armi primarie che secondarie).
Il tutto è abbellito da esplosioni spettacolari, tra le quali, quelle che ho apprezzato di più sono state gli effetti dei carri armati colpiti in pieno (con relativa botta di spostamento d'aria), quelle dei ponti che crollano con sollevamento di polvere e calcinacci e quelle delle colonne di acqua alzate dalle bombe d'aereo che finiscono nei fiumi.
Sudden Strike non è un gioco facile. La tattica di combattimento è raffinata e l'intelligenza artificiale pregevole. Ho trascorso una buona mezz'ora per cercare di attirare un gruppo di carri nemici sulla zona dove i miei marines avevano piazzato decine di mine (ebbene sì, è possibile anche piazzare e togliere tali terribili ordigni) ma niente... quei dannati carri non sono proprio cascati nel tranello.
Se avete uno Sherman e volete spazzare via un Tiger... beh, tanti auguri! Tuttavia provate ad aggirarlo e a colpirlo alle spalle, proprio sui motori... avrete una chance in più, perché l'intelligenza artificiale tiene conto della zona dove sparate e ne calcola le realistiche conseguenze.
Insomma, come ormai avrete capito, Sudden Strike è un prodotto davvero riuscito e non mancherà di assicurarvi molte felici ore di gioco... tuttavia, qualche problemino pesa sul piatto della bilancia, tanto da farmi decidere per un voto più basso di due punti rispetto al 95 che volevo assegnare all'inizio e giusto per fare il mio lavoro fino in fondo, è doveroso segnalare anche tali piccole "magagne". Alcuni carri inglesi rispondono con voci tedesche. In una missione, ho conquistato la città nemica, come da briefing, semplicemente paracadutandovi, per mio errore, una serie di casse di rifornimento, anziché portandovi i miei uomini. La fanteria, specie se armata di panzerfaust o di bazooka, è eccessivamente potente e più di una volta ha risolto le missioni, lasciando ai carri una poco onorevole mansione di supporto. La potenza dell'artiglieria pesante è troppo inadeguata al fattore chiave che dovrebbe svolgere. La gittata dei carri armati mi è sembrata eccessivamente breve. Infine, la cosa che più mi ha deluso, è la mancanza di un editor! Speravo proprio che ci fosse, il tanto amato editor di scenari che avrebbe allungato di molto la longevità del gioco, invece niente! A consolarmi è giunta, pochi giorni fa, in redazione, una mail con cui la CDV annuncia, per Febbraio 2001, l'uscita di una espansione del gioco con incluso editor di missioni. Non mancherò di recensire anche quella espansione, speranzoso, magari, di trovarmi davanti anche la sorpresina di nuove unità e mezzi aggiunti.
Per quanto riguarda il multiplayer, in *Sudden Strike* manca un sito ufficiale a cui collegarsi. E' possibile giocare solo contro altri giocatori via Internet, Lan o modem. La cosa non mi è piaciuta e mi sono informato: ho scoperto che il sito online Gamespy (*www.gamespy.com*) ospita una sezione per *Sudden Strike* con decine di giocatori che vi aspettano.
Ci si può dare battaglia attraverso Gamespy, scaricando il programma apposito, oppure contattando altri giocatori che, in una relativa sezione, hanno lasciato la loro e-mail e il numero ICQ.
Detta l'ultima parola, torno a giocare... ho lasciato una brigata inglese in difficoltà davanti a un ponte di barche che sto cercando disperatamente di completare, sotto pesante fuoco nemico... passo e chiudo!

Stefano Vietti

Katyusha russa in azione...

Ecco la missione "Cold Strom". Questa è solo una piccola parte della mia divisione tedesca, all'inizio della partita. Nessuno dei prodi che vedete sopravviverà fino alla fine... ma con i dovuti rinforzi ne uscirò vittorioso!

CON COSA APRIAMO LE DANZE, OGGI?

Beccatevi questo carosello di unità che potrete trovare nelle varie missioni del gioco, considerando che, per ovvi motivi di spazio, mi è impossibile elencare tutto!

FANTERIA: paracadutisti, cecchini, mitraglieri, granatieri, fanti armati di bazooka, panzerfaust e lanciafiamme, commandos e ufficiali con pistola (con visuale maggiore rispetto alle truppe).
Tutti quanti possono manovrare cannoni (anche quelli nemici), impadronirsi di mortai e mitragliatrici, entrare in case, bunker, torri e altri edifici.

ARTIGLIERIA: obici a lunga gittata, cannoni controcarro, da campagna, antiaerei, Katyushe, mortai, lanciarazzi.

CARRI ARMATI: Tiger, e King Tiger, Panthers, Stug II, III, e IV, Sherman, MK IV Churchill, Wolverine, MK3 Valentine, A34 Comet, M24 Chaffee, T34, T26, T70, SU85, BMW con sidecar, autoblindo di diversi modelli.

AVIAZIONE: bombardieri di vario tipo, aerei spia, ricognitori, trasporto truppe.

ASSISTENZA: carri genieri, ambulanze, carri trasporto, jeep, mezzi da sbarco.

PCZ COMMENTO

Giocabilità e realismo in un mix davvero riuscito. Semplicissimo da imparare... impegnativo da giocare... divertente come pochi... Cos'altro possiamo chiedere? I difetti sono pochi e circostanziati: manca l'editor di scenari. Non c'è un sito ufficiale per il gioco in multiplayer. Qualche piccola imperfezione (che non compromette il gioco) risolvibile con la patch già disponibile al sito della CDV. Il motore di gioco mi sembra ben riuscito... dovremo sperare che venga applicato anche ad altri periodi storici? Speriamo... speriamo...

93

STARFLEET COMMAND VOLUME 2: EMPIRES AT WAR

La line-up di giochi dedicati a Star Trek si fa sempre più interessante. Vediamo che cosa hanno da offrirci di nuovo i creatori di uno degli strategici real time più interessanti degli ultimi tempi.

INFO

Genere: Strategia in tempo reale
Casa: Interplay
Sviluppatore: Taldren
Distributore: Pergioco
Prezzo: L. 97.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98/2000
Processore: Pentium III 350 o equivalente
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D con 16 MB
CD-ROM: x4
Spazio su HD: 550 MB
Modem: 56 K

Come è ormai consuetudine nel mondo dei videogiochi, quando un titolo ha successo ci si affretta a farne uscire il seguito (o i seguiti, se è andato proprio bene).
Tutto questo ha ovviamente senso se la mole di innovazioni e aggiunte è tale da giustificarne la spesa agli occhi di un giocatore appassionato.
Per *Starfleet Command Volume 2* potremmo ripetere la stessa lamentela propinatavi in occasione della recensione di *Homeworld Cataclysm*, e cioè che ormai si tende a vendere per "seguito" ciò che sembra più un'espansione.
Nel caso dell'ultima fatica targata Interplay ciò è vero solo in parte, dato che un'aggiunta molto grossa era stata promessa.
Promessa che attende però di essere esaudita; vediamo di che si tratta.

Nemico disintegrato, missione completata.

STAR TREK ONLINE

Una delle caratteristiche più interessanti incluse in questo *SC2* sarebbe dovuta essere la nascita del *Dynaverse II*, un universo online "fisso", alla maniera di *Ultima Online*, che avrebbe permesso a giocatori di tutto il mondo di condurre vere e proprie campagne di lungo periodo, completamente online, con la possibilità di conquistare territori e avanzare di grado, abilità e prestigio. Uso il condizionale perché tutto ciò è ancora in fase di sviluppo, nonostante si tratti della caratteristica più interessante del gioco. Ci troviamo forse di fronte all'ennesimo caso di "uscita anticipata"? La scusa ufficiale è che l'accordo per l'hosting dei server di gioco è saltato all'ultimo momento, e che la Interplay è duramente al lavoro per gestire senza alcun intermediario la fornitura del servizio. Non c'è ovviamente motivo di dubitarne, ma l'amarezza di avere tra le mani un gioco giocabile solo a metà è grande. Per gli sfegatati del multiplayer non restano che le "solite" modalità skirmish via LAN o TCP/IP tramite i server di Mplayer. Per valutare quindi la bontà di questo titolo non resta che affidarsi alla campagna per singolo giocatore, data anche l'estrema somiglianza che (pare...) la accomuni a quella ambientata nel *Dynaverse II*. La caratteristica più eccitante, in questo caso, è la possibilità di rigiocare la campagna con ognuna delle razze protagoniste degli eventi, che sono davvero parecchie; troviamo infatti i Federati, i Klingon, i Romulan, i Gorn, i Lyran, gli Hydran, i Mirak e gli ISC. Questi ultimi saranno un po' il nemico comune di tutta la vicenda e ce li troveremo davanti praticamente ovunque. Per quel che riguarda la trama, direi che gli appassionati della serie potrebbero anche saperla a memoria prima ancora di apprenderla; a tutti gli altri dico solo che, indipendentemente dalla

Per ogni impero possiamo scegliere tra svariati tipi di veicoli e armamenti.

Le navi dei Klingon sono le tra le più offensive, senza dubbio.

Gli Hydran saranno anche forti, ma la bellezza non è la loro dote primaria.

I briefing sono un po' prolissi ma servono a dare spessore. Così pare.

razza con cui sceglierete di giocare, ci sarà sempre un convoglio da scortare, un attacco da portare, un esagono di spazio da conquistare. Nulla insomma che ci porti lontano dal genere degli strategici di ambientazione spaziale che già conosciamo. Ma il divertimento comincia proprio adesso...

ALZARE GLI SCUDI!

A parte le ovvie differenze "cosmetiche", il funzionamento dell'interfaccia di gioco è identico per ogni razza, e prevede una visuale standard da dietro la nostra astronave, con la possibilità di agganciare la telecamera al nemico per non perderlo mai di vista. Nelle immagini che trovate qui intorno noterete anche una griglia, disattivabile, ma che il sottoscritto ha trovato abbastanza comoda. Sulla sinistra è situato l'intero hub di controllo, funzionalissimo nel design generale, nonostante il cambio da una razza all'altra possa lasciare inizialmente spiazzati. In realtà i comandi sono tutti lì, dove uno si aspetta che siano, e il sistema di identificazione a "icone" è comodo e immediato da apprendere. Per i maniaci della tastiera sono ovviamente presenti le classiche scorciatoie, programmabili e personalizzabili quanto si vuole. Potremmo dire che nella gestione di cotanta interfaccia risiede, più o meno, il carattere squisitamente strategico di *SC2*. Non ci troveremo infatti mai a dover gestire più di tre astronavi e, in ogni caso, mai più di una alla volta. La complessità insita nel barcamenarsi con tutti i controlli a nostra disposizione diventa così il lato più stimolante di tutta la faccenda, e buttar giù un mezzo nemico è molto più difficile di quanto sembri. Diciamo subito che la corretta gestione dell'energia a nostra disposizione è la chiave per ottenere sin da subito qualche risultato; motori, armi, scudi, riparazioni, timoni, sensori, raggi traenti, mine, equipaggio... tutto all'interno dell'astronave ha bisogno di energia per funzionare, e tutto rischia di non funzionare se danneggiato gravemente. L'interfaccia ci mette (bontà sua) a disposizione gli strumenti per cavare il fatidico ragno dal buco, ma capirci qualcosa per i primi dieci minuti di gioco rischia di diventare un'impresa titanica. Per molti ma non per tutti, insomma, e grazie al cielo c'è un tutorial completissimo che consiglio caldamente di affrontare in ogni sua parte prima di mettersi a capo di un equipaggio che potrebbe non tornare più a casa...

Dovrei scortare alcuni convogli al riparo dai nemici... che novità!

CAPITANO, MIO CAPITANO

Tra le tante gustose opzioni dell'interfaccia è difficile sceglierne qualcuna più utile di altre, e per cui valga la pena dilungarsi. Ogni singolo comando può essere decisivo, e spesso lo è, nella riuscita di una strategia di attacco. Le variabili da considerare sono tantissime, ma è anche vero che non c'è n'è una sola che il gioco ci impedisca di valutare. Se l'Enterprise finisce in frantumi, insomma, è solo colpa nostra. Come già detto, l'energia a disposizione va equamente distribuita; se vediamo che le armi ci mettono troppo a ricaricarsi, è magari per colpa del fatto che stiamo andando troppo veloci; se uno degli scudi finisce fuori uso, è sicuramente perché non siamo stati capaci di manovrare in modo da non offrire al nemico sempre lo stesso lato; se non abbiamo più pezzi di ricambio è forse perché li abbiamo sprecati in riparazioni non proprio necessarie; e così via, i motivi per cui biasimare la nostra inesperienza possono andare avanti all'infinito. Resta il fatto che una volta svelati i segreti del "buon capitano" il gioco dischiude una complessità strategica a dir poco esaltante. Basti pensare che per ogni razza sono disponibili svariati tipi di veicoli, ognuno con le sue specifiche abilità e difetti, e che durante le missioni ci si trova a fronteggiare praticamente tutti i veicoli disponibili; considerate inoltre che al semplice abbattimento di una nave nemica spesso non coincide la riuscita di una missione, i cui obbiettivi possono essere molteplici e ben più complessi da raggiungere. Ancora due parole, infine, per la grafica, che gioca decisamente a favore del giudizio complessivo. Le astronavi sono infatti ben realizzate, si danneggiano visibilmente durante le battaglie, ed esplodono che è una bellezza. Forse di tanto in tanto si sente la necessità (specie provenendo da qualche sessione di gioco a *Homeworld*) di avvicinarsi di più all'azione, di godersela da un angolatura diversa; ma non stiamo (per l'appunto) giocando ad *Homeworld*, e le inquadrature cinematografiche, anche se fanno tanto "Guerre Stellari", poco si adattano a questo gameplay, saldamente ancorato ad una meticolosa gestione della propria astronave. Nella norma il sonoro, con ottimi campionamenti vocali e una colonna sonora dai toni giustamente epici.

Sebastiano Pupillo

Quella palla verde acido è tutto meno che un regalo di Natale.

Dalla mappa basta cliccare su un esagono per vedere le missioni disponibili in quell'area.

PCZ COMMENTO

Alla fine resta il dubbio che la parte migliore debba ancora venire, ed è davvero difficile assegnare un voto "sulla fiducia". Da quanto abbiamo letto sembra però che le buone intenzioni ci siamo, e che il *Dynaverse II* si appresti veramente a divenire quello che per ora è rimasto sulla carta. Per ogni ulteriore aggiornamento sulla vicenda Dynaverse vi rimando all'ottimo sito della Interplay (*www.interplay.com*), mentre per quel che riguardo il gioco così com'è adesso, non posso che consigliarne, comunque, l'acquisto.

GUNLOK

In un futuro non troppo lontano il nostro pianeta sarà in mano ai robot delle megacorporazioni; ci è stato raccontato così tante volte che se così non fosse ci stupiremmo alquanto.

Gunlok e Frend, amici per la pelle... se ne avessero!

INFO

Genere: Strategico in tempo reale
Casa: Rebellion
Sviluppatore: Interno
Distributore: Halifax
Prezzo: L. 97.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98/2000
Processore: Pentium III 500 o equivalente
RAM: 128 MB
Grafica: Direct 3D con 16/32 MB
CD-ROM: 24x
Spazio su HD: 150 MB

Gli sviluppatori di videogiochi, così come gli scrittori di romanzi e di sceneggiature, devono avere una qualche forma di idiosincrasia nei confronti del futuro dell'umanità, e lo vedono tutti nero e fuligginoso, devastato dalle radiazioni e dal maltempo, e soprattutto... in mano ai robot! E' vero però che in un futuro senza guerre, senza inquinamento

e senza povertà ci sarebbero anche scarse possibilità di impiego per gente come *Mad Max* o come *Gunlok*. Il protagonista di questo nuovo gioco targato Rebellion è un umano potenziato da un'armatura che lo rende più simile a un robot – il più forte dei robot – al cui comando troviamo un piccolo scaglione di guerriglieri cyborg, ciascuno con le sue peculiarità. Scopo di Gunlok e dei suoi fedelissimi è, più o meno, la salvezza dell'umanità, o di quel che ne resta (visto che la guerra contro la banalità della trama è già persa in partenza). Per spiegare invece come è strutturato il gioco vero e proprio è forse il caso di fare ricorso a degli esempi. Qualcuno di voi ricorderà certamente *Commandos*, dei Pyro Studios, uno strategico fortemente innovativo uscito un paio di anni fa. Si trattava, in quel caso come nel nostro caso, di svolgere in sequenza una serie di missioni di infiltrazione e "bonifica" particolarmente complesse, cercando di fare il minor uso possibile di armi e cercando soprattutto di non farsi mai vedere dal nemico. Il livello di difficoltà di certe missioni di *Commandos* era spesso improbo e costringeva a lunghe sedute di meditazione... In *Gunlok* è stato adottato un concept simile, cercando però di renderlo più attraente con l'uso della grafica 3D, e arricchendolo di alcune caratteristiche di assoluto rilievo.

TATTICA, STRATEGIA, ABNEGAZIONE...

Parlando di giochi fortemente votati al tatticismo dell'azione vengono in mente, come di consueto, anche altri titoli, come *Shadow Company* (bel gioco, ma con qualche problema di intelligenza artificiale) e, naturalmente, *Metal Gear Solid*. Nel calderone dei generi questi prodotti hanno ritagliato uno spazio di confine tra gli strategici real-time e i giochi d'azione, con qualche elemento qua e la dei giochi di ruolo e in *Gunlok* quest'ultima componente è stata messa giustamente in rilievo, tanto che a momenti sembra di gestire il classico party di stampo RPG. Nella missione di training che ci viene inizialmente proposta prendiamo familiarità con i comandi a disposizione, che sono davvero parecchi e che necessitano affettivamente di un po' di addestramento. La telecamera, ad esempio, è interamente sotto il nostro controllo, e può zoomare fino ad inquadrare i proverbiali peli del naso del protagonista; può essere inoltre "agganciata" a uno o più personaggi e può essere ruotata a piacimento. Questo sistema che, in definitiva, sembra un pregio, rivela però qualche scomodità dovuta al fatto che di volta in volta bisogna manovrare con precisione e inquadrare quello che ci serve, e non sempre quello che ci serve è inquadrabile come si deve. I livelli interamente poligonali sono infatti disseminati di strutture, dislivelli, anfratti della roccia, ponti e cunicoli e i nostri personaggi non sono "furbi" abbastanza da scegliere da soli il posto migliore da cui sparare. Visto la scarsità di munizioni è davvero seccante dover ricaricare un salvataggio ogni volta che il nostro amico spara per sbaglio al muro, o

I quattro protagonisti in posa plastica.

Cliccando col destro sui personaggi si apre un comodo menù.

contro un palo. La soluzione, va detto, viene però dal gioco stesso, che consente anche una suggestiva visuale in prima persona, che non va affatto sottovalutata. Solo da questa visuale è infatti possibile "vedere" effettivamente i nemici che, grazie anche all'oscurità, sono invisibili dalla visuale esterna. *Gunlok* è, tra l'altro, l'unico personaggio in grado di attaccare dalla visuale in prima persona, ma può usare una sola arma – di tipo psionico, a quanto ho capito – che lo indebolisce parecchio e che, in definitiva, è meglio riservare ai casi disperati. Sempre nella missione di training prendiamo inoltre dimestichezza con le varie armi, tra cui tre tipi diversi di mine, e con alcuni simpatici gadgets, come le "esche audio" (e chi ha giocato a *Metal Gear Solid* sa cosa vuol dire ingannare le guardie con falsi rumori...). Altre caratteristiche fondamentali sono la "pausa attiva" e i "waypoints" la cui utilità vale sicuramente il prezzo di un po' di apprendistato. La combinazione di questi due ultimi elementi fornisce infatti quasi sempre la soluzione a situazioni che sembrano irrisolvibili, specie quando mancano energie, munizioni e speranze.

Uno scatto ravvicinato per il buon Elint: bada che poligoni!

Con la pausa attiva consentiamo infatti a Gunlok e compagni di prendere una serie di decisioni al riparo di attacchi nemici, e con i waypoints facciamo compiere loro una serie di azioni in sequenza. Mettiamo per esempio il gioco in pausa e diamo a Gunlok i seguenti ordini: "muoviti in posizione A, innesca una mina di prossimità, nasconditi nel cumulo di rifiuti B." Fatto ciò rimettiamo in pausa il gioco e ordiniamo a uno dei compagni di Gunlok di gettare un'esca audio nei pressi della mina e poi di correre anche lui a nascondersi. Togliamo la pausa e il gioco è fatto: il nemico attirato dall'esca va verso la mina e salta in aria. Il fatto di nascondersi nei cumuli di rifiuti, benché sgradevole, è di vitale importanza visto che i robottoni nemici ci vedono e ci sentono piuttosto bene, e devierebbero volentieri dall'esca audio se ci scoprissero. Altre cose da fare non ce n'è, e non resta che scoprire le singolari caratteristiche dei compagni di Gunlok. Come recita il copione, troviamo: un robot piuttosto grosso e lento, adatto a portare armi pesanti e a incassare i colpi nemici, uno piccolino e velocissimo (per non dire anche un po' inutile) buono per azioni stile "toccata e fuga" e un altro lento da morire ma con due strumenti molto utili intercambiabili al posto della pistola: il braccio "interfaccia", col quale disabilita le barriere laser, e quello "riparatore", con cui è in grado di curare gli altri componenti del gruppo.

EPPUR SI MUOVE!

Se *Commandos* ci aveva stupito per la splendida realizzazione degli scenari bidimensionali e *Metal Gear Solid* per la cura maniacale dei particolari, Gunlok mette in mostra dei modelli poligonali di rara bellezza. Al di là della cura nella realizzazione di tutte le texture del gioco, sembra che un grosso impegno sia stato profuso proprio nella modellazione dei personaggi, la cui ricchezza di dettaglio sembra provenire da un engine grafico decisamente evoluto. A riprova di ciò, in effetti, va segnalata l'estrema fluidità dello scrolling e delle animazioni, scevra da tentennamenti in ogni situazione, anche su macchine non proprio potentissime (il gioco è stato testato su un Celeron 500 con TNT2 da 16 MB e al massimo del dettaglio grafico). I livelli da esplorare sono inoltre molto articolati e, data la natura del gioco, richiedono un certo impegno per essere portati a termine; forse troppo impegno, verrebbe da dire, data anche la curva di apprendimento un po' ripida, ma è il prezzo che si deve pagare sull'altare della longevità, in questo caso decisamente buona. Ad arricchire l'unica modalità di gioco in single player troviamo ben quattro modalità diverse multigiocatore di cui tre abbastanza lontane dal concept principale, come il deathmatch e il "cattura la bandiera", e una invece (parecchio interessante) che vede la cooperazione di più giocatori al completamento di una delle missioni principali. Se proprio un appunto alla fine si deve fare a Gunlok, è quello di una certa ripetitività degli scenari, via via sempre più complessi, ma che ci vedono impegnati a fare più o meno sempre le stesse cose. Un po' più di suspence e varietà non avrebbe insomma guastato la qualità di un titolo che si posiziona comunque tra i migliori del suo genere per giocabilità e grafica.

Sebastiano Pupillo

PCZ COMMENTO

Un gioco ben realizzato sotto tutti i punti di vista che spicca per l'originalità del *gameplay*, all'inizio molto stimolante , anche se alla lunga un po' ripetitivo. Di ottimo livello la grafica, inficiata anch'essa solo da una certa ripetitività di luoghi e situazioni. Uno dei migliori del suo genere, comunque, e un titolo imperdibile per gli appassionati.

Sembra una balestra ma è un fucile laser.

Accerchiato da due robot, ho decisamente poche chance.

Esempio di waypoint: vai, attacca, torna indietro a vatti a nascondere.

http://www.oldgamesitalia.net/

STUPID INVADERS

Dopo aver vinto il premio come miglior avventura all'E3 di Londra, l'astronave di *Stupid Invaders*, con il suo carico di idiozia, atterra finalmente sui nostri PC.

INFO

Genere: Avventura
Casa: Ubisoft
Sviluppatore: Xilam
Distributore: 3Dplanet
Prezzo: N/D

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows9x
Processore: Pentium II MMX 266MHz
RAM: 16MB
Grafica: Direct X 7.0
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 400MB (3 GB per l'installazione completa)

Bud osserva basito il suo nuovo amico, una sorta di Edi (l'aiutante di Archimede) con tendenze suicide...

Svuotate le menti: avrete bisogno di tutta la vostra demenza per entrare in sintonia con i personaggi bizzarri che popolano l'universo di Stupid Invaders, l'avventura punta e clicca della Ubisoft che tenta di rinverdire i fasti di un genere un po' démodé. Come dicono alla Xilam, il team francese che si è occupato dello sviluppo del gioco, Stupid Invaders potrebbe essere definito una sorta di *Day of The Tentacle* impregnato di comicità farsesca e irriverente alla Monty Python. In effetti l'impostazione grafica del gioco ricorda molto da vicino quella del vecchio capolavoro della Lucasarts, soprattutto lo stile cartoon e gli ambienti della casa, anche se la sua vera fonte di ispirazione è la serie animata *Space Goofs*. La trama non è certo delle più complesse: Etno, Stereo, Bud, Gorgeous e Candy sono cinque alieni precipitati sul nostro pianeta per un guasto alla loro astronave. In attesa di terminare i lavori di riparazione del mezzo, i cinque si sono impadroniti di una casa perennemente in affitto, dove trascorrono il tempo mangiando patatine e guardando la TV. Ma l'imprevisto è in agguato ed ha l'aspetto ripugnante del perfido Dr. Sakarine, genio del male e collezionista di razze aliene, che ha commissionato al cacciatore di taglie Bolok la cattura dei nostri ignari amici. E così la sequenza introduttiva al primo episodio del gioco vede il sicario del Dr. Sakarine irrompere nella casa, dove fervono ormai i preparativi per la partenza, e intrappolare i nostri eroi in un cubo di ghiaccio. Tutti tranne quello smidollato di Bud che, scampato per il rotto della cuffia all'agguato di Bolok, dovrà spremere al meglio quel neurone che ha al posto del cervello per riuscire a tirar fuori dai guai i propri compagni. Naturalmente, nel corso del gioco, avremo modo di impersonare, uno per volta, ciascuno degli altri quattro alieni.

Nonostante la risoluzione massima sia un misero 640x480 è proprio l'aspetto grafico del gioco a colpire maggiormente: gli oltre 500 background a 32 bit di colore, che fanno da sfondo alle avventure dei nostri personaggi, sono tutti disegnati a mano e successivamente ritoccati al computer (una tecnica nota come pre-renderizzazione), mentre i personaggi, una cinquantina in tutto, sono realizzati interamente in 3D, con il programma *3D Studio Max*, e animati egregiamente. La vera

Il carismatico Bolok sfodera minaccioso il suo raggio congelatore.

Candy e Gorgeous in uno dei loro battibecchi...

Boom! Anche quello spaccone di Gorgeous incappa in qualche figuraccia!

IL CAST

Ecco i personaggi principali di un cast che annovera in tutto una cinquantina di personaggi (anche se molti sono soltanto delle comparse):

ETNO - Nonostante resti un personaggio bizzarro, Etno è il meno idiota degli alieni e, forse per questo, il meno simpatico. Trascorre gran parte della giornata nel suo laboratorio, dove lavora alla realizzazione di una grande enciclopedia sul genere umano.

BUD - Inebetito dalla costante esposizione ai programmi TV terrestri, Bud è l'ottusità fatta alieno. Nonostante tutto, è destinato a salvare l'allegra combriccola in più di un'occasione. Si esprime con una voce che ricorda Barnie dei Simpsons.

STEREO - Quando due cervelli ne fanno mezzo. Il mite Stereo, alieno bicefalo, è piuttosto riservato e non si mette molto in luce nel corso dell'avventura, forse perché ha la tendenza ad assopirsi. Impersoniamo Stereo in un solo episodio.

GORGEOUS - Una sorta di diavolo della Tasmania. Ingurgita tutto, è irascibile e adora sfottere Candy per le sue tendenze. Decisamente sopra le righe.

CANDY - Aspirante transessuale. Il piccolo Candy Caramella adora i collant e l'intimo di pizzo, e non vede l'ora di tornare a casa per affidarsi alle cure del Prof. Helmut, massimo esperto della galassia nelle operazioni di cambio di sesso.

DR. SAKARINE - Il nemico numero 1. Il perfido Dr. Sakarine vive in un laboratorio sotterraneo di dimensioni esagerate e si esprime con marcato accento teutonico. Piccolo, brutto e tarchiato è assistito dal fedele Igor.

BOLOK - Aspirante cattivo. Il vecchio Bolok è destinato a tante di quelle disavventure da ispirare presto tenerezza. Veste come un sicario di Al Capone in pensione, ma regge bene la scena.

Verso l'infinito e oltre!

chicca è comunque rappresentata dai ben 165 minuti di sequenze animate in *Full Motion Video*, che si integrano perfettamente alle fasi di gioco, quasi senza soluzione di continuità (avete presente *Final Fantasy VIII*?). Anche l'audio è estremamente curato e divertente: il gioco è interamente parlato, e alcuni dei doppiatori provengono direttamente da serie animate ben note come *I Simpsons* e *Futurama*. Purtroppo gli utenti italiani dovranno accontentarsi dei sottotitoli in italiano, visto che non è stata realizzata una localizzazione del parlato.

Lo schema di gioco di *Stupid Invaders* porta alle estreme conseguenze il classico punta e clicca inventato dalla Lucasarts ed è di una semplicità disarmante. Con il mouse controlliamo un cursore a forma di mano, che mima l'azione disponibile per ciascun oggetto (essenzialmente guardare, prendere, parlare e usare), azione che naturalmente possiamo compiere con un click del tasto sinistro, che useremo anche per far camminare il nostro

personaggio nella direzione desiderata. La barra spaziatrice apre e chiude l'inventario, i tasti F1 e F2 consentono, rispettivamente, di caricare e salvare la partita. E questo è tutto. Naturalmente, se da una parte la semplicità dello schema di gioco può essere considerata un pregio, essa riflette però in un certo senso anche la pochezza della trama e la scarsa incisività degli enigmi proposti, tutti estremamente semplici e lineari, che potrebbero scontentare gli avventurieri più esperti. In effetti, la longevità è il primo grande punto debole del titolo Ubisoft: gli stessi programmatori hanno ammesso di aver puntato più sulla qualità che sulla durata del gioco, che può essere terminato dai più bravi in circa 15 ore. Definire "facili" gli enigmi del gioco è un eufemismo, almeno per chi abbia già avuto a che fare con avventure toste tipo *Gabriel Knight*: in *Stupid Invaders* il massimo sforzo intellettivo è rappresentato dall'utilizzare, in maniera più o meno logica, i pochi oggetti che abbiamo a disposizione di volta in volta per superare questa o quella stanza. In effetti, il più delle volte, si ha l'impressione di assistere a un cartone animato, e che gli enigmi siano soltanto dei pretesti per scatenare la comicità dei personaggi: non è un segreto, del resto, che la gran parte degli autori del gioco abbia più esperienza in fatto di produzioni cinematografiche e televisive, piuttosto che di videogame.

Oltretutto va segnalato che, nonostante l'uscita del gioco sia stata ritardata di qualche mese, permangono tuttavia alcuni bug ed errori più o meno fastidiosi. Insomma, l'avventura della Ubisoft, pur restando di livello più che discreto, lasciava sperare in qualcosa in più. Non resta che aspettare *Stupid Invaders 2*, il sequel già annunciato dai programmatori della Xilam, sperando che possa rappresentare un miglior investimento e una sfida maggiore ai nostri intelletti…

Luca Di Bella

Il depravato in costume da coniglio, con aperture "strategiche", si chiama Nelson e ha appena arruolato Candy per…ehm…un servizio fotografico!

PCZ COMMENTO

La grafica fumettosa, il taglio cinematografico delle sequenze animate e le numerose battute e citazioni presenti in tutto il gioco rendono senza dubbio *Stupid Invaders* un'avventura divertente e piacevole da giocare… finché dura! Già, perché il grosso problema del gioco Ubisoft è costituito da una semplicità eccessiva che, oltre a scontentare probabilmente gli avventurieri più esperti, penalizza chiaramente la longevità del prodotto. Sul giudizio finale, pesano oltretutto alcuni bug che, sebbene non impediscano di portare a termine l'avventura, ci lasciano certo un'impressione di superficialità che mal si concilia con un'azienda del calibro di Ubisoft.

PRO RALLY 2001

La Ubisoft a tutto gas!

INFO

Genere: Sport-Guida-Rally
Casa: Ubisoft
Sviluppatore: Interno
Distributore: Ubisoft
Prezzo: L. 79.900

SISTEMA CONSIGLIATO

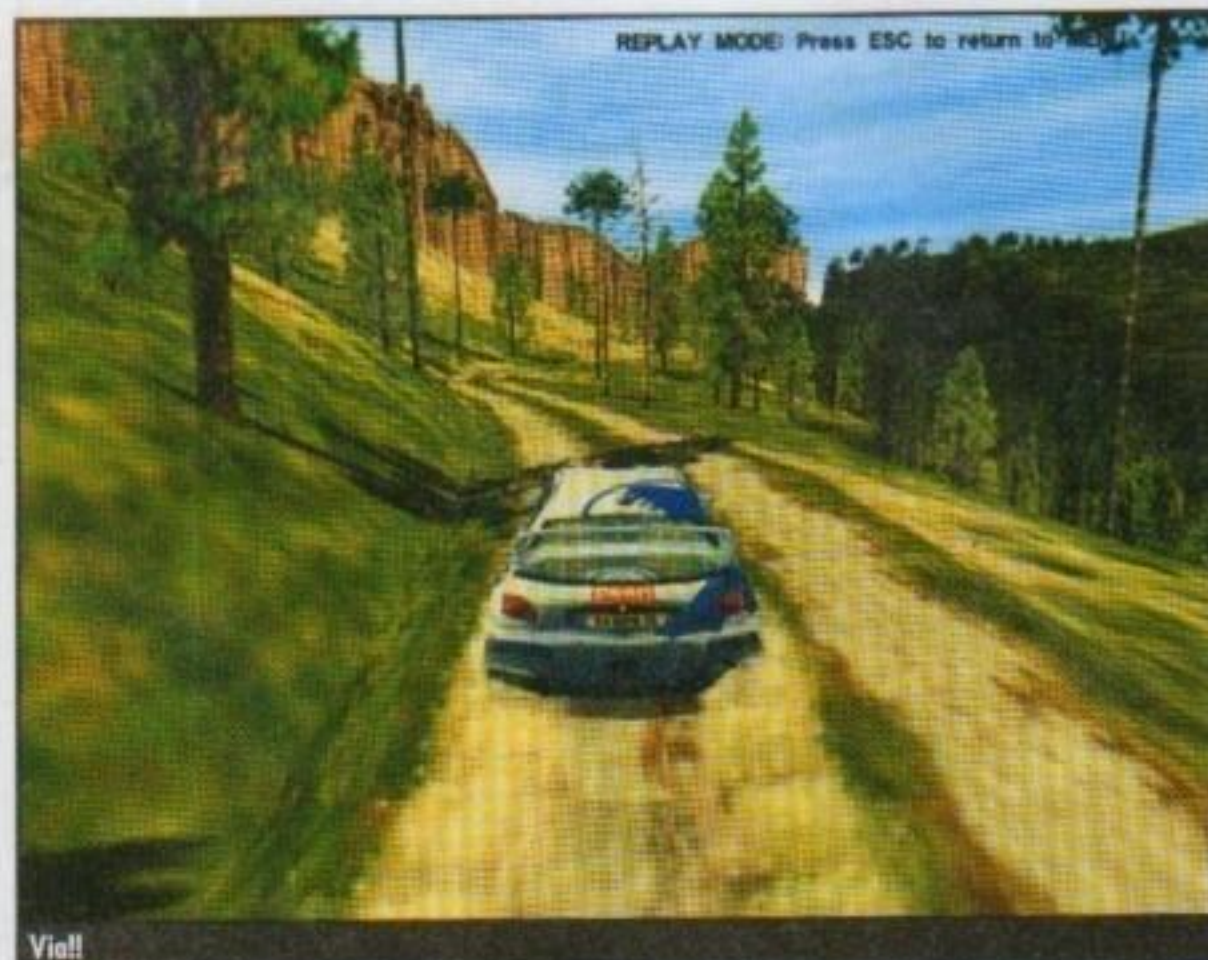
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 266 mhz
RAM: 32Mb
Grafica: Scheda 3D accelerata
CD-ROM: 8X

Sulla neve!

Taglia il traguardo insieme a *Colin McRae 2* la Ubisoft con il suo *Pro Rally 2001*. Le date di presentazione hanno coinciso significativamente. La battaglia adesso continua sugli hard disk degli appassionati. Dalla preview di qualche mese fa, eccoci a darvi conto dei risultato finale di un titolo che aveva molte frecce al suo arco. Mettetevi comodi che si parte! Per prima cosa non perdetevi il bellissimo filmato d'apertura. Tutto in animazione e fatto veramente bene. L'inizio del gioco si apre con le classiche schermate di opzioni, superate le quali ci si addentra nella scelta delle specialità: *Scuola, Arcade, Prova a Tempo e Campionato*. Arcade e Prova a Tempo sono accessibili da subito, quindi ci si può già divertire, ma il Campionato è precluso se non si va prima a Scuola! Tale sezione serve ad impadronirsi delle tecniche che ci permetteranno di ben figurare nel campionato. Si va dalle curve a 90 gradi alla prova in notturna: in tutto dieci specialità con caratteristiche e difficoltà crescenti, da imparare in un tempo limite entro il quale si deve ultimare la prova. Alla fine di ogni test si viene valutati impietosamente, e non è così facile come potrebbe sembrare… si può essere bocciati! Ma non era un arcade?! Una volta promossi (ma se il "voto" finale non ci soddisfa si può rifare tutto daccapo) si accede al Campionato vero e proprio, diviso in tre categorie: *Kit Car, WRC* e *Legends*. Anche in questo caso non ci si può alzare di livello se prima non si completa il precedente. La curiosità di vedere cosa mai vorrà dire *Legends* spinge a bruciare le tappe, ma il risultato spesso è che ad andarci di mezzo è la macchina.

La regolazione della vettura non ha bisogno di manuali tecnici: si limita alla selezione degli ammortizzatori, delle gomme e del tipo di cambio (automatico o manuale). Qui la giocabilità è decisamente arcade.

Quello che emergeva fin dalla *preview* era il paesaggio, e le promesse sono state mantenute: su alcuni tracciati vien voglia di fermarsi a fare una foto da tanto sono belli. Tutto intorno alla "pista" è vivo, al limite del reale; in alcuni punti si incrociano ruscelli e fiumi con l'acqua in movimento, e se ci si distrae finirci dentro diventa una gioia per gli occhi! Su tracciati come quelli di Sanremo si è accompagnati in lontananza dai lampi di un temporale lontano, sul mare (si corre sulla costa) e se capita di trovarsi oltre il parapetto (ehm! ogni tanto succede…) ci si gode la

Via!!

Il mostro!

Pronti…

vista della scogliera a picco sul mare che ci accompagna nel nostro volo insieme all'urlo del navigatore. Tutto il paesaggio è percorribile liberamente, anche se solo per poco: una mano invisibile, dopo qualche secondo, ci prende e ci riporta perentoriamente sul percorso. Peccato, perché volevo proprio vedere dove portavano certe strade che non c'entravano con la corsa...

Nei replay, in caso di pioggia, con la vista da lontano, si apprezzano le goccioline che si posano sulla "telecamera". Il pubblico è presente in alcuni tratti ed è in 2D (credo che tra gli spettatori sia stata inserita qualche foto dei simpatici programmatori spagnoli). La nebbia in alcuni tratti è resa molto bene e rende il paesaggio quasi "magico". Per tutta la durata della prova un elicottero ci fa da angelo custode. Aspetta il nostro passaggio e ci supera per accompagnarci. C'è qua e la qualche caduta di qualità, che emerge soprattutto nel replay, ma bisogna riconoscere che il lavoro fatto a livello di cura dell'ambiente è stato davvero tanto e in un simile scenario ci si sente avvolti completamente dall'atmosfera.

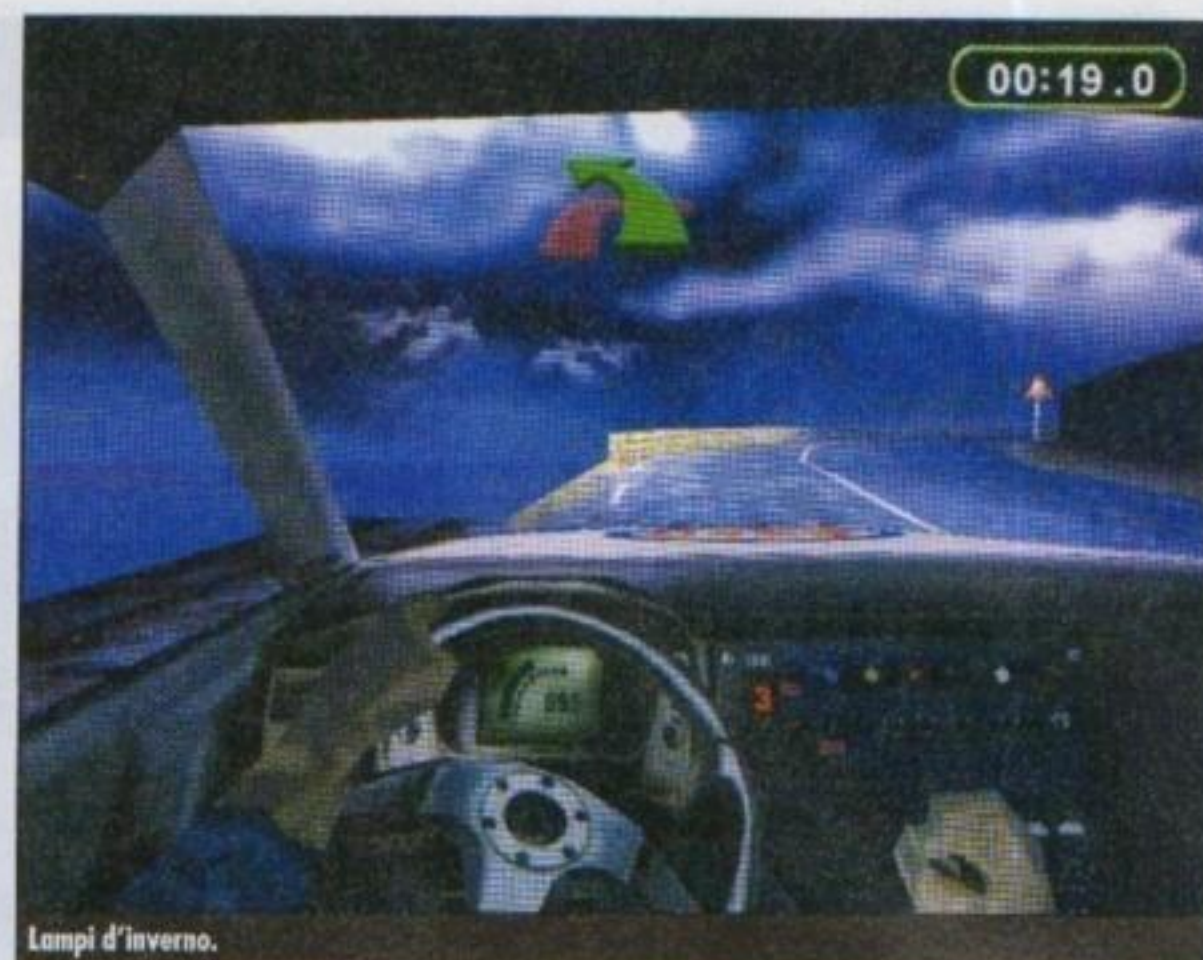
Ed è grazie anche alla cura del paesaggio che il gioco riesce a coinvolgere pienamente. Diverso il discorso per la grafica delle vetture. L'interno presenta sempre lo stesso cruscotto, anche se si cambia modello, quello che cambia, nella vista *on board*, è solo la dimensione del cofano e il colore della livrea. Manca del tutto lo specchietto posteriore, ma tanto avversari da tenere d'occhio non ce ne sono... Esternamente le auto sono fatte molto bene e la resa grafica degli urti è onesta. La visuale dal lunotto anteriore, guardando il pilota e il navigatore, ci mostra come dei due chi dà segni di "vita" sia colui che ha il volante in mano, l'altro non fa una

A scuola!

Seconda lezione.

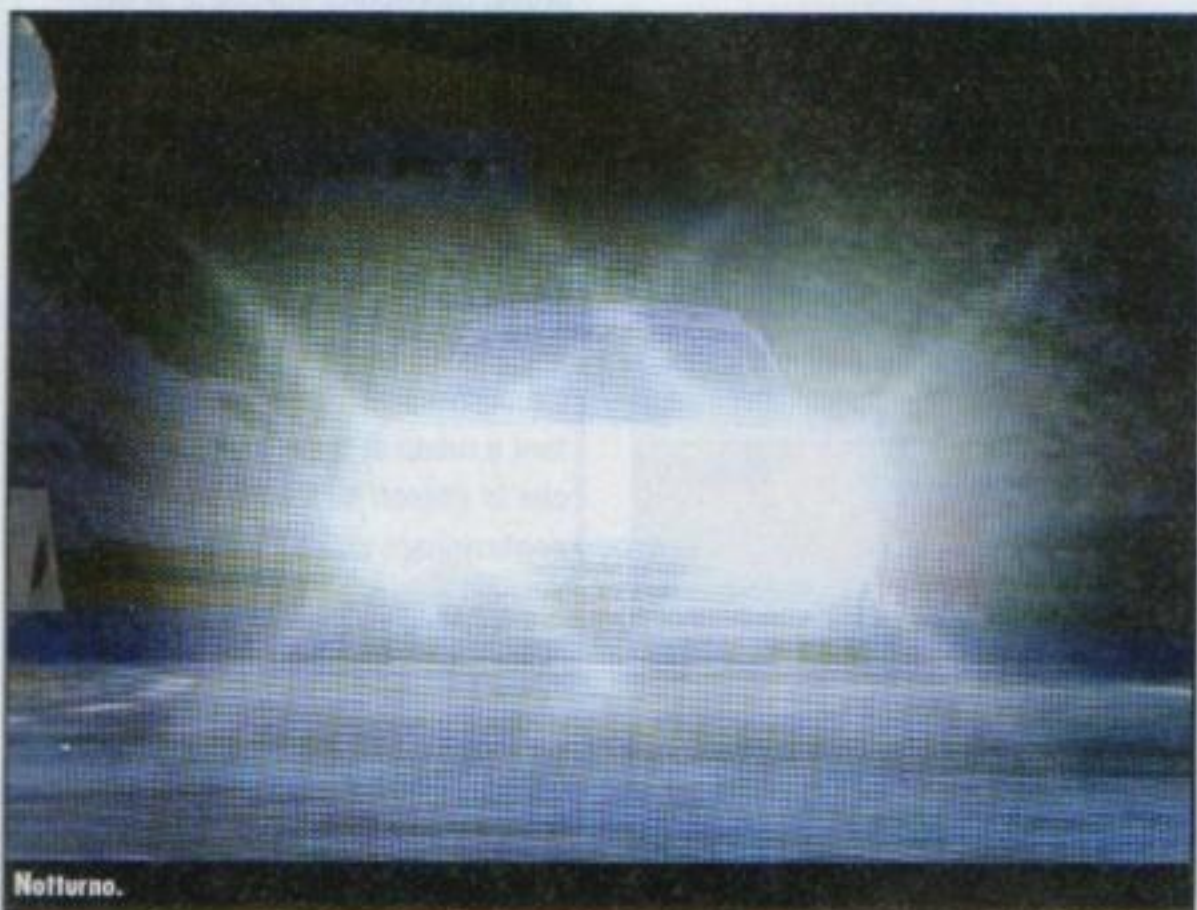
Lampi d'inverno.

piega nemmeno se si sfracella! Le altre visuali danno svariate possibilità di inquadratura, anche se tutto rimane nella norma. Gli effetti polvere e sabbia sono ben realizzati e credibili. Dall'alto si ha l'effetto più realistico guardando la vettura schizzare a tutta velocità nella sabbia.

Il comportamento della vettura è molto buono. Si avverte la differenza della trazione se è a due o a quattro ruote motrici, quello che passa sotto le ruote si sente chiaramente e le reazioni della macchina sono logiche. Se si sbatte, la meccanica e la carrozzeria ne risentono; anche il rumore cambia se, per esempio, a "partire" è la trasmissione o il radiatore. Si può persino arrivare, se si picchia duro, a rendere la macchina inservibile, destinata a perdere potenza e a fermarsi lungo il tracciato. Questo la dice lunga sulle possibilità di questo gioco, ben al di là di una semplice giocabilità arcade. Per fortuna alla fine di ogni prova c'è un sistema di riparazione. Ma se è vero che segnala per ogni particolare da riparare (sterzo, cambio, freno, freno a mano, motore, turbo e trasmissione) il tempo occorrente per ogni intervento, si devono fare purtroppo i conti con il tempo a disposizione tra una prova e l'altra. Può così capitare di non aver abbastanza tempo per riparare tutto e si deve ripartire con una macchina non in ordine. Ma non era un arcade?

Comunque, parlando del comportamento della vettura, facendo pratica si riesce a controllarla abbastanza bene, mandandola dove si vuole, anche se un margine di imprevedibilità rimane latente. Interessante notare che il force feedback, se attivato, non trasmette solo le variazioni di aderenza delle ruote sul terreno, ma anche la forza della trazione. La vibrazione del motore e le ruote che mordono l'asfalto o lo sterrato si avvertono chiaramente. La velocità è apprezzabile realmente, tranne che in alcune inquadrature da replay, dove sembra che la macchina vada un po' troppo piano. Sempre parlando del replay , dall'esterno, le vetture hanno un comportamento un po' rigido, manca qualcosa nella resa del rollio (inclinazione laterale) e del beccheggio (inclinazione frontale), ma forse è chiedere troppo. In compenso i sobbalzi consistenti sono resi molto bene. Per provare il realismo del comportamento della vettura, comunque, è sufficiente "sbagliare" pneumatici, montando per esempio quelli da neve per una prova su asfalto. Ho provato e la differenza si vede proprio! Prima di muovermi è passato un secolo! E la macchina era davvero inguidabile.

Il sonoro è completo e ben fatto. Regolabile a seconda dei propri gusti, permette di sentire i commenti del navigatore, che incita e "soffre" con chi guida se si va forte o no. Tali commenti sono molto vari tanto che penso di non aver ancora esaurito la gamma. Si va da "Fenomenale!" che ti gasa un casino quando sei riuscito a pennellare una curva, a "Dammi retta!" quando, evidentemente, si pilota pensando a Sabrina Ferilli.

Tutta questa varietà dona al gioco quel brivido di reale che aggiunge valore al tutto. Si sente chiaramente il suono della fiammata dello scarico nelle accelerazioni violente oltre agli effetti sonori dedicati ai crash di qualche particolare meccanico o di carrozzeria. Lo scorrere dei pneumatici sull'asfalto è udibile chiaramente e il suono cambia se si montano gomme da neve e si incontrano tratti di asfalto. Veramente ben fatto! A onor del vero a volte c'è lo stridore dei pneumatici sull'asfalto quando si sta correndo sullo sterrato... ma nessuno è perfetto.

I livelli di gioco sono ben assortiti e danno parecchio da divertirsi. Come detto all'inizio, per il campionato si passa dal meno impe-

Notturno.

Dopo la pagella...

La luce della finlandia.

Colori "magici".

E il fondo!!

gnativo e lungo, con le macchine meno performanti: *Kit Car*. Consiste in dodici prove, due per ogni Paese, andando dall'Australia alla Nuova Zelanda. Le vetture tra cui scegliere sono 5, tutte sotto i 300 cv e a trazione anteriore, dalla *Citroen Xara* alla *Peugeot 105 Maxi*, il "cucciolo" del gruppo con i suoi 210cv. All'inizio di ogni corsa si viene informati in sonoro delle condizioni del tracciato, delle previsioni del tempo e delle insidie del percorso, mentre una sintetica piantina 3d ruota per far meglio apprezzare le caratteristiche che affronteremo nella prova. Si tarano le sospensioni, si scelgono i pneumatici adatti e via!

Ultimato questo settore, si può accedere al successivo: *WRC*. Qui le vetture sono solo tre, con 300cv di potenza e tutte a quattro ruote motrici. Le prove sono 24, sempre due per ogni Paese; si possono gustare i paesaggi assolati dell'Argentina o della Grecia, come le strade infide della Corsica. Con vetture più potenti c'è anche più gusto. Sudati e stremati si arriva infine ad accedere al misterioso campionato *Legends*. Così si scopre che è dedicato a vetture particolari per la loro potenza "leggendaria". Sono tre e tra loro c'è quel "mostro" che è la *Peugeot 205 T16* da 450cv! Uno scatolino volante! Anche questo campionato conta tutte le 24 prove del precedente, su ogni terreno e con ogni condizione di tempo.

Chiare, fresche e dolci acque…

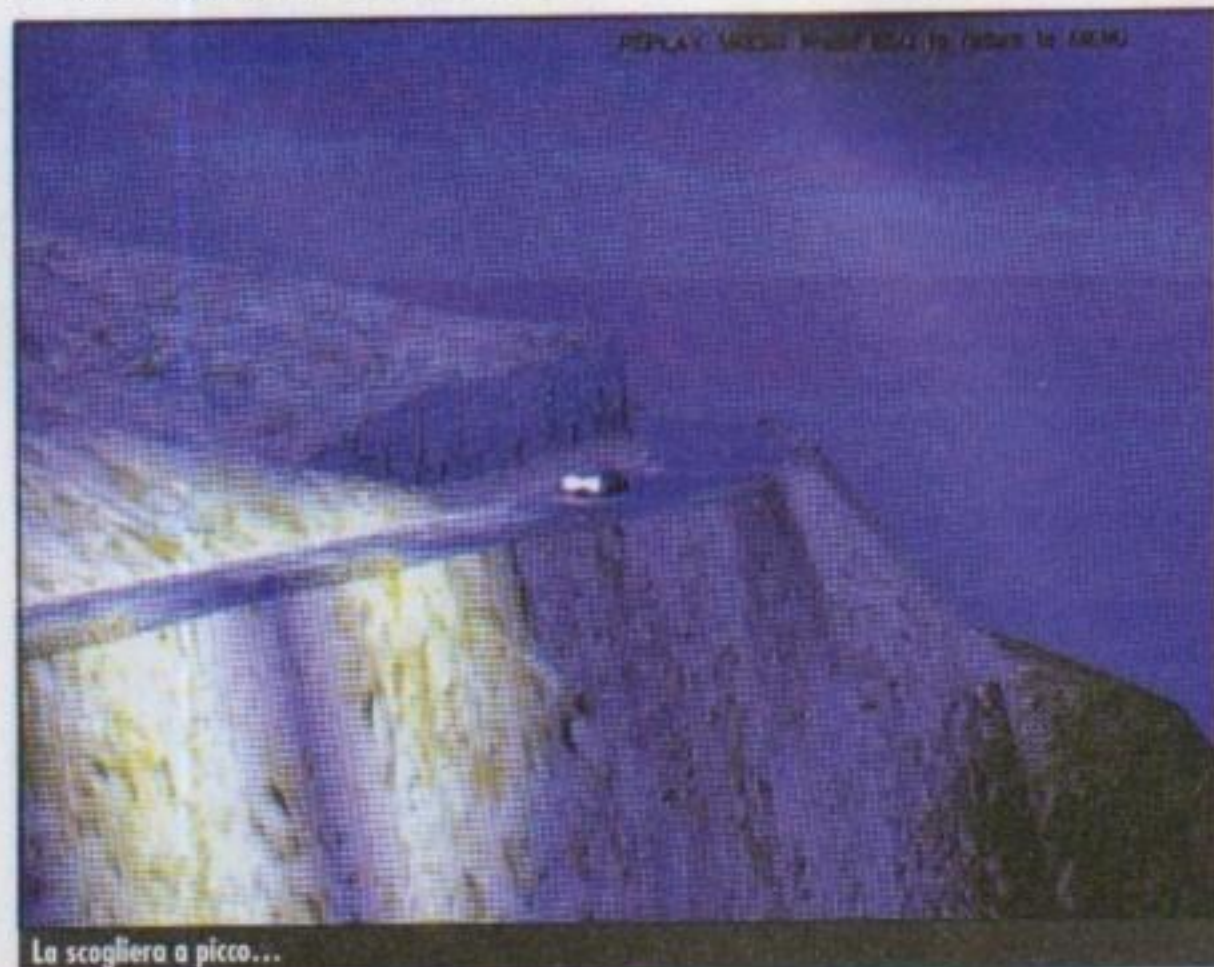
Ma per chi non vuole aspettare di ultimare i campionati, c'è sempre la possibilità, come detto in apertura, di optare per la *Prova a Tempo*. Qui le vetture sono tutte disponibili così come i circuiti, se poi si vuole avere un punto di riferimento visibile sul tracciato, non resta che cliccare su *Arcade* e ci si trova a disposizione i circuiti base, divisi per tipi di terreno. Si ottengono circuiti successivi solo se si completano le prove superando sul percorso, non dei *checkpoint* fissi, ma delle vetture in movimento, che diventano trasparenti e si lasciano attraversare quando le raggiungiamo. Sono dieci e partono prima di noi, precedendoci sul percorso. Quando si vede una vettura da "andare a prendere" c'è un certo gusto, tanto più che la prova in sé non è meno facile delle altre. Quindi le possibilità sono completamente aperte per tutti i gusti. Qui di certo c'è un enorme passo avanti in fatto di cura per l'ambiente (non nel senso ecologico, ma del paesaggio) rispetto a tutto quello che si era visto finora. Il taglio dato all'insieme non si può etichettare inequivocabilmente né come arcade né come simulazione. Vuoi vedere che è nata la *simulade*? O la *arcazione*? Penso che questo sia un gioco che soddisfa pienamente chi non ama immergersi per ore in "officina" per spuntare un decimo di secondo sugli avversari, ma allo stesso tempo non disdegna di "sentire" il comportamento della vettura. Pesca in una nicchia di "apprendisti appassionati" e cerca di farli crescere portandoli a vivere le emozioni di un vero rally, senza dimenticare il puro divertimento. Obiettivo pienamente raggiunto!

Claudio Villa

La scogliera a picco…

Il motore e' k.o.

PCZ COMMENTO

Un titolo anche per non superappassionati che non manca di scaldare gli animi di chi si cimenta nelle varie prove. Giocabilità adeguata al genere. Modalità *Scuola* interessante e coinvolgente. La grafica sembra girare bene e non dà rallentamenti di sorta nonostante tutto quel paesaggio da muovere… Longevità: buona considerando tutte le variabili presenti nel gioco. Anche i puristi della simulazione al 100% non potranno fare a meno di apprezzare gli sforzi che la *Ubisoft* ha messo in atto per confezionare un titolo come questo. Infine, i paesaggi da soli valgono la spesa per un gioco così!

STARSHIP TROOPERS

Fanteria mobile e aracnidi in 3d invadono gli schermi dei nostri PC: un titolo poetico per un gioco che di poetico ha ben poco...

INFO

Genere: Stategico 3D in tempo reale
Casa: Microprose/ Hasbro interactive
Sviluppatore: Bluetongue
Distributore: Hasbro
Prezzo: 99.900
Sito Web: www.hasbrointeractive.com

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 9X,ME
Processore: Pentium2 266 Mhz
RAM: 64 MB
Grafica: Scheda 3D opzionale/ consigliato acceleratore con almeno 8 Mb di Ram onboard
CD-ROM: Almeno 8x
Spazio su HD: 70 Mb
Note: Consiglio di aggiornalo alla versione 1.1 con l'apposita Patch

Siamo nel 2360. L'umanità è ormai in una fase crescente di colonizzazione spaziale e il suo espansionismo porta a scoprire un'altra "Civiltà". Si tratta degli aracnidi, insetti cresciuti a dismisura e con un'incredibile propensione a eliminare la specie umana lanciando verso la Terra simpatici meteoriti. Buenos Aires viene completamente rasa al suolo e una Terra con il lutto al braccio dichiara la mobilitazione in massa di tutte le armate e programma un attacco in forze contro il pianeta degli "Insetti". Noi ci troviamo proprio in una delle prime squadre di sbarco con il compito, tutt'altro che facile, di ripulire la zona in attesa dei rinforzi.

Ed eccoci entrati, finalmente, nel gioco vero e proprio: il luogo dello sbarco e' alquanto suggestivo poiché si ha la netta sensazione di trovarsi in una situazione difficile, visto che su schermo non sono poche le navi abbattute o quelle che tentano l'atterraggio e, soprattutto, un insetto che lancia le spore al plasma fa bella mostra di sé in lontananza.

Il sistema di controllo è il classico mouse più tastiera, tipico di tutti gli strategici 3D e le opzioni tra le quali scegliere non sono poi molto numerose: c'è una serie di formazioni predefinite per il posizionamento della squadra che vanno dalla fila indiana allo schema a freccia fino all'avanzamento su un unica linea orizzontale per avere la massima potenza di fuoco. Inoltre, selezionando la singola unità, si potranno attivare le armi tattiche come i lanciarazzi e le granate, o le cure mediche se l'unità è un medico. In questo modo si creano anche minisquadre per compiti particolari. Il tutto è molto intuitivo. L'unica nota dolente del sistema di controllo è l'inquadratura che molto spesso si perde per lo schermo rendendo impossibile vedere dov'è finita la nostra squadra: si poteva, secondo me, lavorare di più su una gestione della visuale più funzionale. La struttura di gioco è molto semplice: si hanno 2 o 3 squadre di marine e bisogna seguire gli obiettivi della missione cercando di non subire troppe perdite; nel 90% dei casi si comanda un unico gruppone, in quanto, stando uniti, le probabilità di sopravvivenza aumentano notevolmente e serve a poco creare diversivi visto che gli aracnidi hanno un'intelligenza artificiale particolarmente bassa e si limitano a pattugliare la loro zona senza aiutare gli insetti vicini anche quando è chiaro che sono sotto attacco. I marine sono estremamente configurabili: ognuno ha il suo nome, le sue armi, la sua esperienza. Questo è sicuramente un notevole punto a favore, anche perche' con l'esperienza aumentano le abilità del marine. A inizio missione è possibile selezionare uomo per uomo la squadra al vostro comando, il tipo di armamento e altri utili oggetti. Le armi hanno un numero di colpi limitato. A fine missione, inoltre, vengono assegnati dei punti con i quali si sviluppano gli *upgrade* dell'armamento; sempre a fine missione è possibile salvare la partita, mentre durante l'azione questo non è permesso: si ha comunque la possibilità di ritentare 2 volte nel corso della missione ripartendo dal punto dove si è morti. Non c'è pericolo che i marine possano colpirsi tra di loro. Ciò sicuramente è stato pensato per semplificare la gestione tattica, ma così tutti gli schemi in cui si può posizionare la squadra assumono un'importanza relativa e la cosa è tanto più inspiegabile visto il fatto che ci troviamo di fronte a uno strategico estremamente limitato in quanto a unità presenti che sono solamente quattro: i marine, i medici, i fisici e gli ingegneri. Questo porta a una generale piattezza del piano di battaglia che si risolve molte volte nel tenere unita la squadra cercando di raggiungere gli obiettivi imposti dal comando terrestre.

Gli attacchi aerei sono i più duri da respingere anche se, con un fucile laser, la cosa non ci preoccupa più di tanto.

Gli uomini non fanno gridare al miracolo né nelle animazioni né per il dettaglio. Per quanto riguarda i nemici, ce ne sono alcuni che sono veramente impressionanti risultando fedeli riproduzioni degli insetti visti nel film, altri che invece sono composti da 3 poligoni messi in croce. Il paesaggio presenta ottime texture, anche se ogni tanto non sono applicate perfettamente e tendono a scomparire se si utilizza la visuale più ampia; il lavoro di modellazione delle colline e delle asperita' del terreno è pregevole e fatto con cura; le routine di collisione, invece, non mi hanno convinto e capita spesso di vedere unità che si incastrano tra di loro o che scompaiono dentro le strutture di contorno.

Patrick Grioni

Andando avanti con le missioni l'armamentario si fa molto interessante.

L'ordine è difendere la base ad ogni costo.

PCZ COMMENTO

Sicuramente ci troviamo di fronte a un titolo di buona qualita' che riprende e sviluppa le idee presenti nel film ma che soffre di una monotonia e lentezza nell'azione che ne pregiudicano la giocabilità. Manca una struttura di gioco che faccia della tattica una componente importante per riuscire a superare le missioni e, troppo spesso, si avanza utilizzando lo scontro diretto senza che vi siano alternative plausibili. E' un titolo consigliato agli amanti del film da cui è tratto e a coloro che vogliono uno strategico non troppo profondo. Una grave mancanza, infine, è l'assenza di un opzione per il gioco in rete.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 WWII MINACCIA NEL PACIFICO

Svolazzare per atolli e isolotti, a bordo di aggressivi aerei giapponesi, e impallinare quei noiosi aerei made in Usa... cosa chiedere di più?

INFO

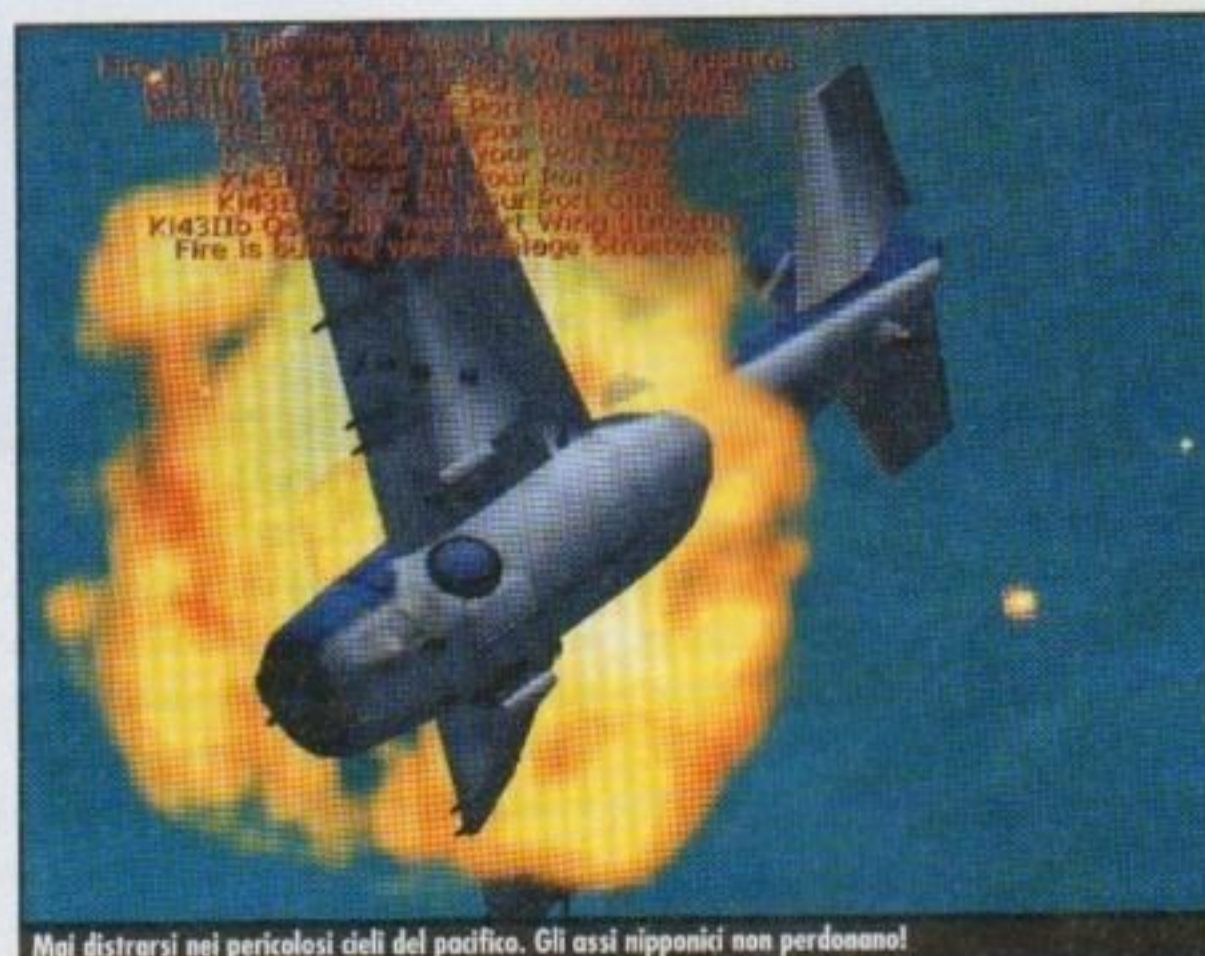
Genere: Simulatore di volo
Casa: Microsoft
Sviluppatore: Interno
Distributore: Leader
Prezzo: L. 109.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98/2000 o ME
Processore: Pentium 266Mhz o sup.
RAM: 32Mb/64Mb per Win2000
Grafica: 3D minimo 4Mb Comp. Dx7.0
CD-ROM: 4x
Spazio su HD: 350Mb min. Più 50Mb per file di scambio

Nel 1940 il presidente Roosevelt veniva eletto, per la terza volta consecutiva, a capo degli Stati Uniti d'America. Nel 1941 l'attacco nipponico, improvviso e devastante, alla base Americana di Pearl Harbour siglava la dichiarazione di guerra tra le due nazioni. Le forze aeronavali Giapponesi contro quelle Americane furono così le protagoniste di uno dei più cruenti teatri di battaglia della Seconda Guerra Mondiale.

Microsoft, considerato anche il grandioso successo del titolo predecente *Combat Flight Simulator – Europa*, si ripropone ora con un nuovo simulatore di volo ricreando, in un contesto bellico dal profilo storico sicuramente interessante, le coraggiose gesta dei piloti e dei loro mezzi impiegati durante il conflitto nel Pacifico. *Combat Flight Simulator 2 – WWII Minaccia nel Pacifico* – fa indossare la tuta di volo a tutti gli appassionati del genere cimentandoli alla guida di aerei come il *F4U-IA Corsair, F6F Hellcat, P38 Lighting* per quanto riguarda l'asse Americano oppure aerei del sol levante come il temibile *A6M2 Zero*, o *Nik 2-J* e altri ancora.

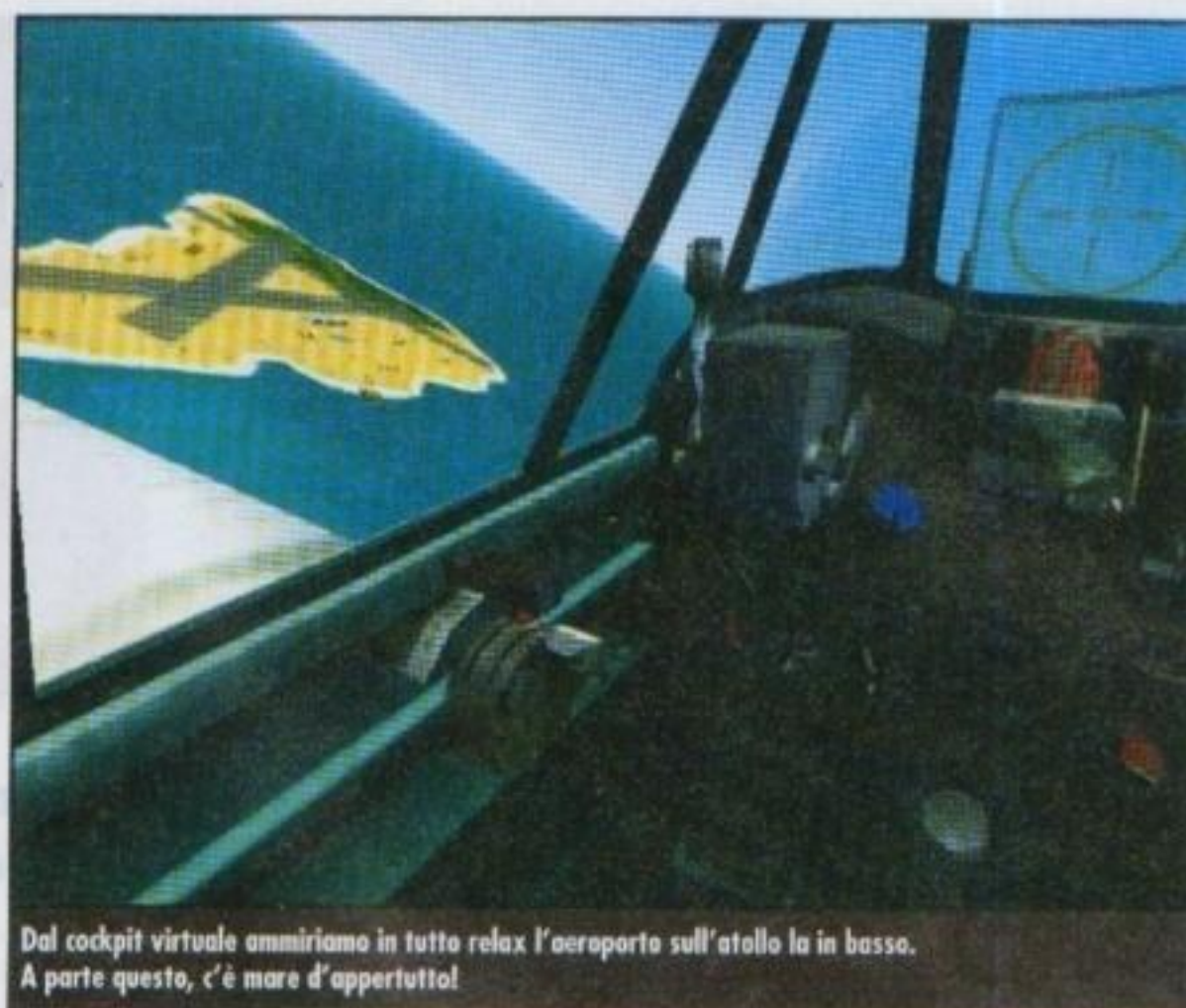
E' risaputo: la simulazione di volo, militare o civile che sia, non è il classico gioco per computer che può essere intrapreso nei brevi momenti di pausa lavoro o ancor meno frequenti ritagli di tempo. Un prodotto di questo genere richiede ore e ore di gioco per essere

Mai distrarsi nei pericolosi cieli del pacifico. Gli assi nipponici non perdonano!

studiato, valorizzato e apprezzato ma questo non significa assolutamente che sia necessario od obbligatorio avere nozioni di avionica o aerodinamica. Ci si può divertire moltissimo semplicemente leggendo il completo manuale tecnico di gioco e successivamente seguendo passo passo le missioni di "addestramento" che questo simulatore offre. Una volta comprese le manovre principali che il nostro velivolo potrà sopportare, potremo intraprendere le singole missioni, ovviamente più articolate e complesse di quelle addestrative. Di conseguenza, quando le nostre mani si muoveranno con disinvoltura sia sulla tastiera che sul joystick (vivamente consigliato ma non obbligatorio) potremo dare inizio alla sezione "campagna di guerra" dove un coinvolgimento di tutte le unità aeronavali in tempo reale impegnerà le nostre forze al massimo livello. Il gioco ci darà quindi la possibilità, attraverso queste tre fasi ben distinte tra loro, di accrescere la nostra preparazione tecnica e migliorare via via tutte le manovre di approccio, evasione, disimpegno che un buon pilota è obbligato a conoscere per completare, con successo, la missione assegnatagli o più semplicemente per portare a casa la pelle tutta intera. Per facilitarci un po' il compito, soprattutto le prime volte che proveremo a svolazzare nei cieli con il nostro fedelissimo aereo, sarà possibile settare il livello di difficoltà generale attraverso una barra a scala percentuale. Tenendo il valore più vicino allo zero i nostri avversari saranno meno ostici, le manovre saranno più permissive, ci verranno perdonati moltissimi errori. Starà quindi a noi, accumulate diverse ore di

Appontaggio: sembra difficile, ma nel gioco è uno scherzo da ragazzi. Di sicuro nella realtà non era così semplice!

Ho perso, non so come, un pezzo di ala. Smettela di fare commenti sulle mie scarse abilità in combattimento!

Ed eccolo lo Zero, che fu il terrore dei cieli di quello scenario bellico, in tutto il suo splendore.

Il precursore di Tom Cruise sfiora abilmente piste d'atterraggio e hangar della base.

Dal cockpit virtuale ammiriamo in tutto relax l'aeroporto sull'atollo la in basso. A parte questo, c'è mare d'appertutto!

gioco e di volo, scegliere di complicarci la vita portando questo valore prossimo al 100%.

Gli aerei a disposizione saranno fondamentalmente sette, scelti tra i più famosi che hanno caratterizzato quello scenario di battaglia ma una volta in volo ci capiterà di incontrare altri aerei (non pilotabili dal giocatore) che hanno avuto, comunque, un ruolo importante in alcune specifiche missioni. Ogni singolo aereo rispetta una tecnica di volo propria e una manovrabilità conseguente a diversi fattori, come il suo peso specifico, la portanza e naturalmente la potenza del motore. Non sarà per niente difficile rendersi conto di quanto fossero agili e veloci gli *Zero* a dispetto per esempio di un *Hellcat* o di un *P38F Lighting* e di quanto, la determinazione e l'aggressività dei piloti Giap costituisse un serio problema per quelli americani forse meglio addestrati ma sicuramente meno votati al suicidio. Il sonoro merita un plauso particolare perché oltre a riprodurre più o meno fedelmente il rombo di motori con più di duemila cavalli di potenza, esalta il giocatore arricchendo, con effetti sonori specifici come per esempio il tuono delle mitragliatrici in azione oppure la sventagliata di proiettili che ha centrato purtroppo la nostra carlinga, l'intero scenario di gioco. Sbalorditivo anche il rumore dei caccia che, sfrecciando a pochi metri di distanza sfiorandoci l'ala, evitano per un pelo la collisione, oppure la caduta rovinosa verso l'acqua di un aereo in fiamme colpito mortalmente dal fuoco nemico. Se il sonoro è eccezionale la grafica del gioco è a dir poco spettacolare. Tutti i modelli degli aerei a disposizione sono riproduzioni autentiche di quelli che hanno sorvolato quei cieli durante gli anni quaranta. Sia il cockpit, completo di strumentazione e ben dettagliato, che l'esterno dell'aereo sono ricchi di pregevoli particolari. Tra una missione e l'altra prendetevi comunque del tempo per gironzolare sopra uno dei cinquanta e più aeroporti a disposizione e ammirare così il paesaggio sottostante arricchito da isole e isolette di diverse dimensioni, palmizi estesi e colline verdeggianti, il tutto immerso nelle azzurre acque del Pacifico. Bellissimo sorvolare a bassa quota le zone costiere e osservare con quale minuziosa cura sono stati riprodotti gli hangar, gli edifici aeroportuali, i bunker costruiti a protezione delle piste di atterraggio.

Volando poi a pochi metri dall'acqua avrete modo di osservare l'effetto che i proiettili hanno sulla sua limpida superficie. Altri piccoli particolari, ma non per questo motivo insignificanti, avrete modo di apprezzarli durante le lunghe e difficoltose missioni di combattimento aereo. I fori dei proiettili che gli aerei nemici procureranno alla vostra carlinga rimarranno a visibile testimonianza di eroici scontri ravvicinati; ma attenzione all'imprevedibile: ci è capitato, per esempio, di essere investiti da un'ala staccatasi improvvisamente dall'aereo che stavamo inseguendo da molto vicino e sul quale avevamo appena aperto il fuoco.

Altre situazioni, spesso inimmaginabili, ci costringeranno a prendere decisioni importanti per la nostra salvezza.

Nel caso il nostro aereo fosse colpito mortalmente e fossimo costretti a un ammaraggio sarà possibile metterlo in pratica sfoggiando la nostra classe ma soprattutto il nostro coraggio da pilota e, perché no, sperando anche in un po' di fortuna. Sicuramente una soluzione poco onorevole questa, ma utile per tornare presto nei cieli e continuare la nostra carriera sperando in qualche medaglia di merito o al valore.

L'interfaccia utente è molto semplice; basterà muovere il puntatore del mouse tra i vari menù a disposizione per selezionare la modalità di gioco, il livello di difficoltà, le molteplici opzioni per impostare in maniera perfetta il simulatore. La regolazione infatti del dettaglio, dei particolari a terra e di quelli in volo, della risoluzione grafica più idonea al nostro PC influenzeranno direttamente la fluidità di gioco. Ricordatevi che più particolari andranno ad arricchire lo scenario grafico più sarà difficile ottenere movimenti di volo fluidi e armoniosi anche avendo processori e schede video di ultima generazione ma non sarà comunque impossibile, dopo alcuni minuti di prova, trovare un compromesso ottimale per il nostro computer. Una critica negativa va alla veste grafica che Microsoft ha voluto adottare per questo prodotto; con tutta la documentazione storica a disposizione sulla Seconda Guerra Mondiale, tra un caricamento e l'altro oppure in occasione di qualche onorevole avvenimento, avremmo preferito vedere immagini o brevi filmati di aerei impegnati in combattimento piuttosto che "fumettose" diapositive statiche di scarsa rilevanza.

Paolo Moretto

Primo piano del mio fido aereo, modellato a guisa di colabrodo da uno zero con velleità artistiche.

Gli aerei sono riprodotti con una precisione e fedeltà da sembrare modellini. Verrebbe voglia di toccarli con mano!

PCZ COMMENTO

In Microsoft hanno fatto decisamente un buon lavoro. Il titolo è consigliato più agli esperti del genere piuttosto che a utenti neofiti. L'intelligenza artificiale dei nemici è molto alta anche a livelli minimi di difficoltà e di conseguenza più accattivante. Gli aspetti di volo sembrano reali tuttavia la facilità di un appontaggio (all'epoca senza ILS doveva essere molto difficile) mi ha lasciato un po' perplesso durante il test. Nel complesso un simulatore di volo di tutto rispetto.

WIZARDS & WARRIORS

"Vasto come una leggenda": questo riporta la confezione dell'ultimo lavoro di D. W. Bradley che, dopo averci regalato gli ultimi capitoli della saga di *Wizardry*, torna con un nuovo RPG che ha richiesto la bellezza di 4 anni di lavori...

INFO

Genere: Gioco di Ruolo
Casa: Activision
Sviluppatore: Heuristic Park
Distributore: Activision
Note: al sito www.heuristicpark.com è da poco disponibile una patch che dovrebbe eliminare alcuni dei bug descritti nella recensione

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: 233MHz
RAM: 64MB
Grafica: Direct X 7.0
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 900MB

Il saggio Gareth ci dà le coordinate della nostra prima missione. Sullo sfondo la città di Valeia.

Nel magico regno di Gael Serran un malvagio faraone si è sottratto a un'antica maledizione ed è tornato per vendicarsi. Soltanto la leggendaria Spada di Mavin è in grado di sconfiggere il male. Naturalmente a noi il compito di recuperarla e riportare la pace su Gael Serran. La trama di Wizards & Warriors, l'RPG fantasy con visuale in soggettiva firmato da D.W. Bradley, è originale quanto una penna come regalo di laurea. Del resto è sempre più raro trovare RPG in cui la trama sia l'elemento fondante (anche per questo giochi come *Planescape: Torment* brillano come gioielli nella collezione di ogni appassionato di storie). Chi conosce Bradley, comunque, sa che uno dei punti di forza dei suoi giochi è costituito dalla fase di creazione del personaggio, e in questo W&W certamente non delude: tra razze, abilità, caratteristiche e tratti peculiari c'è veramente di che sbizzarrirsi nella creazione dei nostri alter ego. Andiamo per ordine. Le razze sono 10 e, oltre ai classici umani, elfi, nani e gnomi, abbiamo a disposizione nuove razze interessanti, come i Whiskahs, sorta di tigri umanoidi potenti e agili (nonché ghiotte di cibo per gatt...ehm...), i Ratlings, agili topi antropomorfi ed eccellenti ladri, o i Lizzords, coriacei uomini-lucertola ideali come guerrieri. A ogni razza è associato un tratto specifico, oltre ai classici bonus e malus: gli umani, per esempio, sono leader naturali, mentre i Whiskahs sono dotati di eccellente visione notturna. A questi tratti, che vengono ereditati automaticamente scegliendo questa o quella razza, se ne aggiungo altri 58, dal Soffio del Vampiro al Colpo della Tigre, che possono essere acquisiti nel corso del gioco. Le 8 caratteristiche base sono invece abbastanza classiche: forza, intelletto, spiritualità, destrezza, agilità, costituzione, volontà e presenza, così come le 32 abilità, che si riferiscono a elementi come la destrezza del personaggio nell'uso di questa o quell'arma, o le proprie doti fisiche e mentali. Un pizzico di novità arriva invece dai ruoli disponibili: partendo da professioni classiche come guerriero, mago ecc. i nostri personaggi possono, aderendo alle gilde

Mentre sguazziamo nel fiume sotterraneo della cripta, un Ghoul decide di unirsi a noi...

Ecco il nostro libro degli incantesimi, divisi in sei diverse scuole.

http://www.oldgamesitalia.net/

QUESTIONE DI... PUNTI DI VISTA!

Visuale in soggettiva o in terza persona? Gli appassionati di RPG si dividono da anni su questo tema: c'è chi afferma che la visuale in soggettiva risulti più "immersiva", chi invece sostiene che la visuale in terza persona sia l'unica in grado di restituire le possibili interazioni con l'ambiente esterno di un party di avventurieri. Entrambi i generi vantano RPG di tutto rispetto: nel corso degli anni si sono succeduti ottimi giochi in prima persona, dalla saga di *The Bard's Tale* al recente Everquest, passando per i vari *Ultima Underworld* e *Eye of the Beholder*, d'altra parte anche la visuale in terza persona si è guadagnata enormi crediti, dai fasti di *Ultima VII* ai recenti successi dei giochi Interplay, da *Torment* a *Baldur's Gate II*. Quello che sicuramente va detto è che gli RPG in terza persona consentono, soprattutto nei combattimenti, maggiori soluzioni strategiche rispetto ai giochi con visuale in soggettiva: per dirne una, è possibile mandare avanti il proprio guerriero colpendo allo stesso tempo con maghi e arcieri a debita distanza, la qual cosa è impossibile negli RPG in prima persona, dal momento che tutti i personaggi sono costretti a spostarsi in blocco. A questo proposito, è probabile che l'Infinity Engine, il motore grafico messo a punto dalla Bioware per *Baldur's Gate* e giunto ancora migliorato all'appuntamento con *Baldur's Gate II*, abbia fissato uno standard qualitativo, in termini di realismo, semplicità e immediatezza, con il quale tutti i giochi di ruolo dovranno confrontarsi ancora per molto.

Una romantica vista del porto nella città di Brimloch Roon.

presenti in città ed eseguendo missioni per loro conto, progredire fino ad assumere ruoli di elite (sono 8, tra i quali Ninja, Warlock e Samurai) o di ultra-elite (Assassino, Valchiria e Maestro Zen). La varietà di ruoli disponibili costituisce certamente uno dei punti di forza di *W&W* e offre lo spunto ai programmatori per l'inserimento di numerose missioni secondarie: per ambire a ruoli di particolare prestigio, dovremo infatti compiere delle missioni per conto della gilda di appartenenza, alcune davvero particolari. Per esempio, nel caso della promozione a Maestro Zen, dovremo abbandonare per due lunghi giorni tutti i nostri averi e girare completamente disarmati! L'universo fantasy di *W&W* è decisamente vasto, e comprende isole, montagne deserti e quant'altro, oltre a un numero notevole di dungeon di dimensioni ragguardevoli. Nel corso del nostro pellegrinare possiamo godere di una visuale di tipo soggettivo, simile a Everquest, con una grafica di discreto livello, anche se la risoluzione massima è soltanto di 640x480. Ad ogni modo il gioco supporta i maggiori chip per l'accelerazione 3D, ma non aspettatevi eccessivi miglioramenti. Quanto all'audio, il commento è buono per quel che riguarda il parlato dei personaggi, mentre le musiche sono abbastanza scadenti: un paio di motivetti che si ripetono ciclicamente e che vi faranno rimpiangere le splendide melodie di *Icewind Dale*. Tuttavia quello che forse costituisce il maggiore punto debole del gioco è rappresentato da un'interfaccia scomoda e decisamente poco immediata. Per fare un esempio, non è possibile salvare la partita mentre si è in città, cosiccome non è possibile caricare una partita salvata se si è fuori dalle città. Avete appena perso il vostro uomo migliore nel corso di un combattimento? Bene, per tornare alla partita salvata precedentemente, dovrete abbandonare il gioco, cominciare una nuova partita e, dalla città, caricare la partita precedentemente salvata. Nemmeno il controllo dei personaggi risulta agevole e anche solo cercare di leggere un cartello posto sul sentiero si può rivelare più complicato del necessario. Le fasi di combattimento sono ultra-semplificate (con un click del mouse il personaggio selezionato colpisce l'avversario indicato dal mirino) e si riducono sovente a un sorta di click selvaggio sui nemici visibili. Anche l'uso degli incantesimi, 120 divisi in 6 scuole di magia, non è immediato: per lanciarne uno dobbiamo passare attraverso una serie di sottomenù, mentre i nostri compagni vengono presi a randellate dai nemici. Esiste, a onor del vero, la possibilità di scegliere la modalità di combattimento a turni, anche se abbiamo avuto spesso l'impressione che i nemici muovessero e colpissero anche quando toccava a noi (del resto non possiamo aspettarci "lealtà" dai cattivi!). Il tutto è poi condito da una serie di bug, (schermo che si oscura, sfarfallii e collisioni di pixel) che hanno costretto il team di sviluppo della Heuristic a far uscire in fretta e furia una patch, peraltro non ufficiale (la Activision non ha voluto saperne!). Insomma, l'impressione che ci ha lasciato questo W&W è quella di un gioco dalle discrete potenzialità (tra missioni principali e secondarie ci vogliono all'incirca 200 ore per terminarlo!), ma che presenta troppe falle, non ultima quella di un'interfaccia inadeguata e forse un po' stantia. E quando in giro c'è un certo *Baldur's Gate II*...

Luca Di Bella

La schermata dell'inventario, abbastanza classica: il nostro personaggio, raffigurato in alto a sinistra, modificherà il proprio aspetto in base all'armatura indossata.

PCZ COMMENTO

***W&W* non ci ha convinto: non bastano, a nostro avviso, un'accurata fase di creazione del personaggio e una montagna di missioni per fare di un RPG un buon RPG. Solo i fan più accaniti possono avere la costanza di andare avanti, oltrepassando i bug e la scomoda interfaccia di gioco, per godere della parte migliore del prodotto, ossia una longevità smisurata e il progredire dei personaggi nei rispettivi ruoli. Un gioco tutto sommato deludente, che non giustifica i quattro anni di gestazione. Dal talento creativo di D.W.Bradley vogliamo molto, molto di più.**

TELE+ CLASSIC BILLIARD

Chi non ricorda l'ottavina a sette sponde di "Io Chiara e lo Scuro"? Vediamo un po' se mi riesce...

INFO

Genere: Sportivo
Casa: Kozoom
Sviluppatore: Microids Italia
Distributore: Leader

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium classe 166 Mhz
RAM: 16 Mb
Grafica: scheda acceleratrice 3D
CD-ROM: lettore CD-ROM richiesto
Spazio su HD: N/D

Quando mi diedero questo gioco da testare la prima cosa che pensai fu "oddio, un altro gioco sul biliardo!". Ma guardando bene la scatola la mia curiosità crebbe notevolmente quando vidi che sul tavolo verde c'erano tre bilie e cinque birilli: ebbene, siamo di fronte al primo "simulatore" di gioco carambola e biliardo artistico. Il filmato introduttivo anticipa la qualità del prodotto: una competizione di biliardo artistico, nella quale musica ed esecuzioni si fondono a meraviglia. Ripensavo agli anni passati dentro fumose sale da biliardo in lunghe sfide con il mio migliore amico sotto gli occhi di vecchietti che come maestri ci correggevano i frequenti errori e le inesperte ingenuità. Oltre al gioco dei cinque birilli si può scegliere la carambola nelle sue varianti di gioco libero, a una sponda e a tre sponde. E il consiglio è proprio quello di iniziare a

Tra i vari set di bilie, queste non sono certo le più pazze... mai provato a giocare con dei cubi?

prendere confidenza con le sole bilie sul tavolo, provare i tiri, gli effetti e studiare i disegni delle traiettorie. Ed è una soddisfazione, dopo aver impostato un colpo particolare, vedere la propria bilia colpire quella avversaria e comportarsi come nella realtà. La fisica è simulata eccellentemente: è possibile ripetere lo stesso colpo, con identico effetto, variando solo la forza d'impatto e ammirare la diversa ampiezza delle curve tracciate sul tavolo dalle bilie. Gli ambienti modellati in 3D ricreano un'atmosfera appropriata, spaziando da una soffitta fino a una tipica sala da biliardo, passando per preziosità come nobili salotti privati. Simulate anche le dimensioni dei tavoli che variano da un semplice tavolo Chevillotte New da 1,80 metri fino a un impegnativo Europa Master da 3,10 metri con tappeto rigorosamente di colore blu. E' possibile scegliere la stecca e il proprio set di bilie. Queste ultime sono rese in maniera squisita, dando un senso di rotolamento e rotazione sull'asse da fare invidia alla realtà. Dieci le visuali disponibili, di cui due configurabili, mentre la principale è in prima persona. Il replay permette di rivedere i propri colpi e salvarli per stupire gli amici. Ottimo il controllo sull'azione: la stecca prende vita grazie al movimento del mouse, impostando direzione e altezza (per i colpi artistici). Con il tasto destro si modifica l'effetto sulla bilia e, in un angolo del monitor, la propria si sovrappone a quella avversaria, mostrando la cosiddetta *quantità* di bilia. La potenza alla stecca si gestisce con il tasto sinistro secondo due modalità: precisa o intuitiva con la quale lo stesso movimento del mouse simula il movimento della stecca. Tutoriali di ottima fattura guidano il giocatore nell'apprendimento, grazie alla fedeltà simulativa del programma, dal semplice colpo diretto fino alle esecuzioni tipiche del biliardo artistico. Il gioco non permette di accedere a tutte le opzioni sin da subito ma generosamente le concede come trofei già dalle prime vittorie contro l'intelligenza artificiale che, se all'inizio appare scarsina, diventa via via sempre più impegnativa. Manuale e parlato in italiano, e un'eccellente riproduzione della fisica ne fanno un piccolo capolavoro. Non per nulla il programma si è meritato la licenza ufficiale della Federazione Italiana del Biliardo Sportivo.

Carlo Rizzante

MA CHI HA INVENTATO IL BILIARDO E, SOPRATTUTTO, PERCHÈ?

Anche se gli italiani hanno inventato gli spaghetti, non possiamo dire la stessa cosa per il biliardo! All'inizio del XV secolo, re di Francia Luigi XI, appassionato di un gioco con le mazze antenato del cricket, domandò a tale Jegan de Vigne di costruire un tavolo che gli permettesse di praticare il suo passatempo preferito al chiuso, protetto dai fastidiosi contrattempi climatici. Certamente non immaginava che cinque secoli più tardi milioni di persone si sarebbero appassionate al gioco che prese poi il nome di "Biliardo".
Nato in un castello, il gioco del biliardo non tardò ad acquisire popolarità. Caso raro nella storia dei giochi, nessun regime, nessuna religione ha provato a ostacolarne la diffusione: da Pio IX a Mao Tse Tung, tutti l'hanno non solo tollerato, ma anche praticato con passione (estratto dal manuale del gioco).

Non fate rumore, lu dietro, per favore: non vedete che sono concentratissimo sul colpo di apertura?

Ecco una vecchia fumosa sala da biliardo... che nostalgia!

Solo uno spirito raffinato come me poteva abbinare un aristocratico tavolo concorde da 2,40 metri con una stanza di gran lusso.

PCZ COMMENTO

Grafica sofisticata, accurato modello fisico delle bilie e delle loro dinamiche, ne fanno un capolavoro impedibile per chiunque condivida la passione del biliardo con quella per i PC. Inoltre è il primo che simuli carambola e gioco dei cinque birilli, all'italiana insomma. Può infastidire l'apparente carenza dell'intelligenza artificiale che tuttavia pare migliorare partita dopo partita. Problema che non si pone se giocato in multiplayer, anche se, a questo punto un biliardo vero, non simulato, rimane impagabile! E ora una domanda sorge spontanea: a quando il biliardo alla veneziana?

VIRTUAL POOL 3

Siete assidui frequentatori di sale da biliardo tipicamente yankee e il vostro film cult è "Il colore dei soldi"?

INFO

Genere: Sportivo
Casa: Interplay
Sviluppatore: Celeris
Prezzo: N/D

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 93/98/2000
Processore: Pentium 233 Mhz
RAM: 32 Mb
Grafica: scheda grafica 3D con direct 7
CD-ROM: 4x o superiore
Spazio su HD: N/D

È inutile che cerchiate di smentire. Io lo so che il vostro sogno fin da bambini è poter sfidare temibili avversari, come scaricatori di porto, frequentatori di bar texani, folli personaggi con improbabili abbigliamenti e ragazzini prodigio a sapienti colpi di stecca! Ma attenzione… con *Virtual Pool 3* troverete Janette Lee, imbattile avversario, a sbarrarvi la strada al successo! Avvertiamo subito i pochi lettori che ancora leggono questa recensione, consapevoli della fuga di tutti gli altri, che il programma è in lingua inglese, come pure il manuale di 12 pagine (quattro per le lingue disponibili, inglese, francese e tedesco). Tuttavia non preoccupatevi: se anche vorreste impegnarvi a leggere lo scarno manuale, trovereste solo una tabella riassuntiva dei tasti utilizzabili durante il gioco e poche indicazioni per l'installazione.
Ma veniamo alla sostanza del prodotto di Interplay. La reginetta del gioco, come abbiamo detto poc'anzi, è la campionessa Janette Lee, abile valkiria dei tornei oltre oceano. La stessa Janette (il cui simbolo è una vedova nera che imprigiona con le sue zampette da ragno un cuoricino rosso), è stata ripresa in una serie di *video tutorial* nei quali mostra le tecniche per eccellere sul tappeto verde.
Molto divertente quello sulla concentrazione psicologia, dove un sfortunato ometto subisce la pressione della nostra istruttrice, e ovviamente sbaglia il colpo, demoralizzandosi. I video sono di buona qualità, ma per poterli apprezzare (e per apprezzare il vestitino aderente della signorina Lee) dovrete installare un apposito media player, fornito con il CD. Tuttavia, e purtroppo, l'impressione è che Janette passi più tempo a guardare la telecamera in modo molto sensuale, più che a svelare i segreti del biliardo.
Che abbiate seguito tutti i tutorial, oppure no, la maggior parte delle modalità di gioco sono immediatamente disponibili. Anzi, le varie opzioni sono così numerose che difficilmente avrete modo di provarle tutte, prima di desiderare un biliardo vero, o un diverso tipo di gioco. La grafica è molto ben curata, le bilie danno una buona sensazione di rotolamento, e gli ambienti, discretamente suggestivi, riescono a creare una piacevole atmosfera (a parte gli effetti audio che risultano invece ripetitivi). L'inquadratura è in prima persona, come si conviene, ed è possibile spostare l'angolo di osservazione per farsi una idea più precisa della situazione sul tavolo. Il tutto sfruttando l'uso combinato di mouse e tastiera. Il movimento della stecca avviene invece movendo avanti e indietro il mouse, fino a che, dopo una adeguata rincorsa, con fare sicuro, non si vada a colpire la bilia bianca. La velocità di scorrimento del mouse in avanti simulerà la forza impressa alla stecca e trasmessa alla bilia. Purtroppo se nelle intenzioni l'idea è ottima, manca un supporto visivo per capire la *quantità* di bilia che si andrà effettivamente a colpire, cosa che inevitabilmente ricade sulla precisione del risultato, solitamente inferiore alle aspettative. La possibilità di salvare la partita in corso in qualsiasi momento permette però di riprovare lo stesso colpo più volte.
Simpatica la possibilità di creare un proprio personaggio e di ingaggiare i molteplici avversari (sono tantissimi!), in vari tornei sparsi per tutto il territorio americano. Ciascuno di questi ha un punteggio (Janette ovviamente sfoggia il punteggio più alto in assoluto nel gioco), e presumibilmente varie caratteristiche e capacità. Ho giocato contro un ragazzino prodigio, per farvi un esempio, che sembrava una vera schiappa; a un certo punto, però, ha imbroccato la palla giusta, e mi ha stupito con una serie sconvolgente di buche, lasciandomi esterrefatto e in breve sconfitto nonché prondamente umiliato.
In definitiva *Virtual Pool 3* non pretende di simulare perfettamente il gioco del biliardo. Tuttavia se preso per quello che è, ossia un arcade sportivo molto curato e pieno di opzioni e varianti, è in grado di offrire diverse ore di spensieratezza, nel tentativo di uscire vincitore da simpatici tornei e sfide con gli originali avversari che via via dovrete sfidare.

Carlo Rizzante

Sono una vera e propria maschera di concentrazione… chissà dove portano quelle scale?

Un grande campione può forse pensare di mettere in buca tutte le bilie in un solo colpo… ma non io!

Nella bellissima villa al mare di Janette… …andiamo a farci un bagnetto in mare, baby?

PCZ COMMENTO

Terzo episodio della serie che in sostanza non aggiunge nulla di nuovo. La presenza di Janette Lee è puramente estetica, se si trascurano i tutoriali da lei curati.
L'ottima grafica e le molte varianti di gioco rendono Virtual Pool un gioco piacevole e probabilmente discretamente longevo.

SCUDETTO 2000/2001

La Eidos supera il complesso di Lara e propone la migliore simulazione manageriale calcistica mai apparsa sul mercato...

Domenica 25.11.01 POM

Serie C1/A Italiana

Classifica | Risultati | Calendario | Programma

Continua · Dario Zanchetta · Competizioni · Nazioni & Club · Trova · Cambia Giocatore · Opzioni del Gioco

Classifica Campionato

7°	Cesena	12	4	6	2	17	15	18
8°	Reggiana	12	5	2	5	27	28	17
9°	Lecco	12	4	4	4	19	18	16
10°	Livorno	12	4	4	4	12	12	16
11°	Spal	12	5	1	6	16	20	16
12°	Modena	12	4	3	5	17	15	15
13°	Vis Pesaro	12	5	0	7	14	18	15
14°	Como	12	3	5	4	23	31	14
15°	Spezia	12	4	1	7	11	15	13
16°	Rimini	12	3	2	7	13	17	11
17°	Arezzo	12	2	2	8	12	20	8
18°	Sandonà	12	2	1	9	16	32	7

Statistiche Squadre · Statistiche Giocatore · Statistiche Arbitro · Premi · Storia

Indietro · Avanti

...non sembra che i miei goal mi abbiano portato molto lontano fino ad ora...

INFO

Genere: Manageriale Sportivo
Casa: Eidos
Sviluppatore: Sports Interactive
Distributore: Leader
Prezzo: L. 79.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 9x
Processore: P133MHz
RAM: 32Mb
Grafica: SVGA
CD-ROM: x4
Spazio su HD: N/D

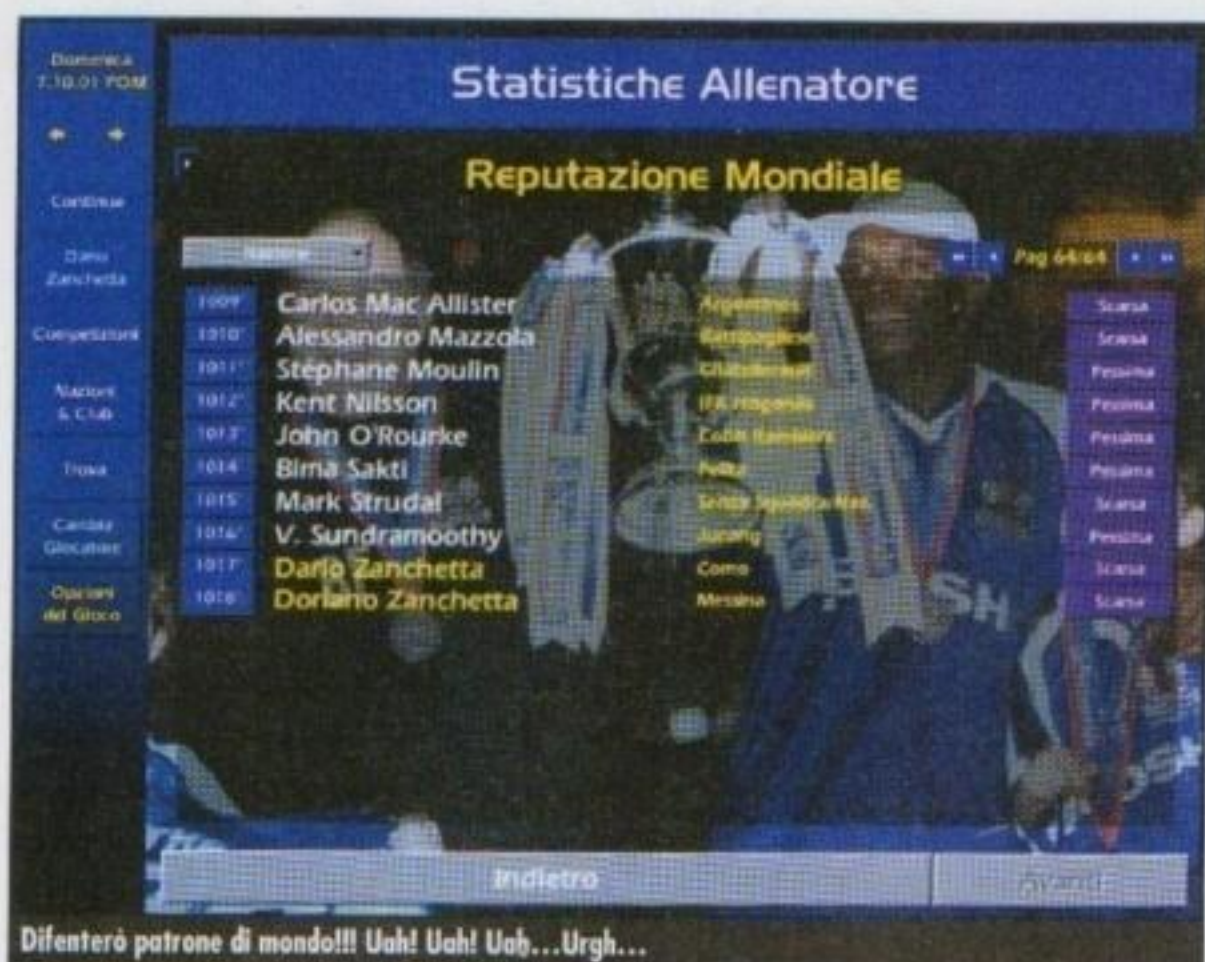
La categoria dei giochi manageriali è, da sempre, una specie di mondo a se stante nello sconfinato universo videoludico; mentre ovunque, spesso persino nei GdR, e in alcuni strategici, la tendenza dei produttori di software è ormai quella di semplificare e rendere intuitivi al massimo comandi e impostazioni di ogni prodotto per renderlo fruibile alla grandissima massa della gente (cosa che ha portato alla proliferazione degli strategici in tempo reale e degli RPG alla Diablo), mentre nei manageriali e gestionali il discorso è spesso inverso. L'appetibilità di questi giochi consiste da sempre nel loro progressivo avvicinarsi alla realtà che simulano, permettendo al giocatore di calarsi in un ruolo socialmente molto diverso dal suo (sembra un poco la descrizione di *Ultima On Line*, nevvero?); questo porta necessariamente gli sviluppatori a inserire una quantità di dati, statistiche e caratteristiche sempre maggiore, rendendo il prodotto simile più a un enorme database che a un vero e proprio gioco. Codesta impressione è, in *Scudetto*, forte come non mai, anche a causa della particolare struttura che questo titolo possiede.

"E RICORDATE, CHE SIA SCUDETTO ROSSO!"

Ma prima un po' di storia. Scudetto, come forse ricorderanno i giocatori più attempati, nacque nel 1991 con il nome di *Championship Manager*. Creato dalle fervide menti dei fratelli Paul e Oliver Collyer, esso si distinse subito come simulazione accurata e divertentissima del mondo calcistico (allora solo di quello inglese). Fra le caratteristiche peculiari di quel gioco (oltre alla suddetta enorme completezza) c'era (e c'è!) una rappresentazione della partita ottenuta per mezzo 1) di una barra orizzontale che esprime, in punti percentuali, il possesso palla delle due squadre negli ultimi cinque minuti e 2) una serie di commenti che spiegano l'azione attraverso l'uso di tipiche frasi da radiocronaca (l'attaccante fa esplodere una staffilata rasoterra... ma prende il palo!... Il portiere si butta sul pallone respinto... e lo devia in corner...). Da sottolineare però come, in questa nuova versione, manchi la parte vocale digitalizzata, lasciando il commento sonoro al boato del pubblico e ai rumori del campo. Caricata questa nuova versione del gioco, completamente in italiano. La prima cosa che salta all'occhio è la possibilità che viene data di decidere le dimensioni del nostro database: sia la quantità di partite di cui tenere il resoconto, sia i vari campionati da tenere "in background". Che cosa significa questo? Semplicemente, potendo avere in background campionati "minori", pur non avendo (all'inizio) nè esperienza né fama, essere un allenatore italiano (e quindi proveniente da un

Questo me lo dicevano prima della partita con il San Donà...notare le due icone "contatta dirigenza" e "contatta federazione".

Ci attende una partita impegnativa... ma dove ho messo la mazzetta per l'arbitro?

http://www.oldgamesitalia.net/

Difenterò patrone di mondo!!! Uah! Uah! Uah...Urgh...

campionato duro e subdolo) può servire come possibilità per andare a far pratica ed esperienza all'estero, prima di tornare in Italia, in modo da aumentare un poco le possibilità di essere assunti da qualche squadra decente. "Perché non partire direttamente con l'Udinese allora?", mi direte voi; E' presto detto. La vostra reputazione, nella realtà è una cosa seria: nella vita reale non vi passerebbe neppure per l'anticamera del cervello che, chennesò, la Juventus prenda come allenatore uno che non ha mai allenato neppure i pulcini del Palazzolo (*in realtà Orrico viene rapidamente in mente, N.d.R.*). E così in questo gioco, se vi ponete arrogantemente subito allenatori di una grande squadra, rischiate di venir massacrati dalla critica di presidente, tifosi e mass-media, bruciando fin dal principio la vostra reputazione. Meglio allora partire dal basso e salire pian piano fino all'olimpo degli allenatori vittoriosi. Non che questo sia facile, a maggior ragione considerando che il Castrovillari o la Triestina non possono certo permettersi di fare investimenti su giocatoroni o preparatori atletici di grido, ma solo oculare al meglio le proprie (poche) risorse.

Questo significa pianificare al meglio gli allenamenti, magari personalizzandoli per ogni giocatore in funzione della tattica utilizzata; legare a ogni tattica i comandi adeguati da impartire sia alla squadra (per esempio un generico "attuate la tattica del fuorigioco") che ai singoli ("tu prendi in consegna quell'attaccante e lo usi come tappetino per i tuoi tacchetti, tu invece marca quell'altro senza fare falli e fai frequenti puntate offensive..."); saper leggere la tattica e le caratteristiche dei giocatori avversari e riuscire a prendere le contromisure adatte.

ME LO PRENDI, PAPA'?

Naturalmente, come fa notare anche il (completissimo) manuale, il vostro compito, oltre a tentare d'inculcare i rudimenti del gioco di squadra nei vostri granitici operai del pallone,

È esattamente quello che dico sempre anche io! Quel ragazzo mi fa preoccupare, credo che lo multerò...

Come vi dicevo, credo che i cinque cartellini rossi a mio sfavore nell'ultima gara siano stati assolutamente immeritati...

Come potete vedere ho fatto una figuraccia, quella scritta rossa lampeggiante mi avverte che la dirigenza è furiosa...

sta anche nel tentare di acquistare qualche giocatorino con i piedi un po' meno ruvidi, che possa portare la squadra al definitivo salto di qualità. Gli strumenti che il gioco vi offre per ottenere questo sono essenzialmente due: 1) un completissimo (rasenta la perfezione) filtro per la ricerca di giocatori e membri dello staff aventi precisamente le caratteristiche volute e 2) vari osservatori che diano per voi un occhiata all'intero campionato o ad una singola squadra per darvi il loro parere su chi sia realmente degno d'attenzione e chi no. Per quanto riguarda invece la gestione dei giocatori, essa è il vero punto forte dell'intera simulazione. Mai prima d'ora vi era stato permesso interagire tanto con essi , mai prima le loro reazioni erano state così credibili e variegate; anche solo per decidere il comportamento da tenere con i giocatori e il presidente (ovvero colui che, pagandovi lo stipendio può tranquillamente decidere di mandarvi a casa) avrete bisogno di un bel po' di esperienza nel saper capire cosa fare per gestire al meglio la (poca) fiducia di cui godrete all'inizio. Mi accorgo di essere arrivato già ben oltre il limite concessomi e di non aver esaurito affatto l'elenco delle caratteristiche che fanno di questo gioco una così dolce primizia. Quali sono, in sostanza, i più grandi pregi e difetti di questo titolo? Per quanto riguarda i pregi, possiamo dire senza ombra di smentita che questo titolo, come altresì i suoi predecessori, porta la profondità della simulazione a un livello negato a qualunque altro titolo manageriale; per quanto riguarda i difetti di questa produzione, bisogna dilungarsi un poco. Se infatti, dal punto di vista dei pregi, si corre il rischio elevato di perdersi in una selva di lodi, la decisa minoranza dei difetti ne permette un'analisi precisa. Innanzitutto la principale pecca di questo gioco riguarda la rappresentazione della partita: l'accoppiata commento-voti è efficace, ma non riesce a essere preciso ed esauriente quanto il vedere i giocatori muoversi realmente sul campo come permette, per esempio, *PC-Calcio*. In secondo luogo a disturbarmi sono state le attese eccessive che si devono patire mentre si aspetta che la propria squadra combini qualcosa o che le varie persone a cui avete fatto delle proposte di contratto vi rispondano. A questo punto credo che l'acquisto o meno del gioco sia semplicemente una questione di gusti: se non vi piacciono i manageriali, potrebbe essere questo il modo giusto per avvicinarsi a un genere che può essere decisamente affascinante; se invece amate i giochi di questo tipo o il calcio in genere, compratelo. Non ve ne pentirete. I requisiti minimi per farlo funzionare sono un pentium 133 (o AMD 166) e 32 MB di RAM, altamente raccomandato un P200 (o AMD K6) con 64 MB RAM.

Dario Zanchetta

Ho segnato!!! Vorrei approfittarne per ringraziare chi ha permesso tutto ciò: la mia famiglia, il mio cane, la redazione di PC-Zeta...

PCZ COMMENTO

Scudetto 2000/2001 **è un manageriale assolutamente fuori parametro, con una quantità di opzioni, strumenti e decisioni da prendere inusitata. Inarrivabile per completezza e immersività, mantiene tutt'ora alcuni piccoli difetti "d'origine" (mancanza di una visualizzazione adeguata della partita, sonoro scarno, troppi tempi morti durante la settimana e la pausa estiva) che però non ne limitano affatto l'eccellenza. Semplicemente il migliore manageriale a tutt'ora. Un obbligo assoluto.**

MOHO

Che ne direste se d'un tratto al posto delle gambe vi impiantassero una bella sfera d'acciaio e una molla con ammortizzatore? La comodità è assicurata e manca solo l'ABS per frenare...

Fico! Bello lo spadone, peccato per la palla, decisamente poco aggressiva.

INFO

Genere: Arcade
Casa: Take 2
Sviluppatore: Lost Toys
Distributore: Cidiverte
Prezzo: L. 49.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98/2000
Processore: Pentium II 300
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 8x
Spazio su HD: 190 MB

Tra i titoli oggettivamente più strambi usciti di recente su PC e PlayStation figura senza dubbio questo *Moho*, un arcade con visuale in terza persona che, per struttura e gameplay, ricorda da vicino certi famigerati titoli cosiddetti "multievento". In pratica non si tratta di un gioco solo, ma di diversi sotto-giochi, o tipologie di prove, che ci vedono protagonisti. La trama, ambientata nel futuro, ci catapulta in un torneo per carcerati (ebbene sì, anche noi abbiamo commesso qualche malefatta) abbastanza particolare. A tutti i partecipanti, infatti, sono state letteralmente segate le gambe, sostituite con una curiosa "palla" che, grazie a un non meglio precisato stratagemma, regge il resto del corpo, come se fosse sospeso magneticamente. Una comoda molla rende l'apparato confortevole nei salti e sulle strade dissestate. Tutto questo, per inciso, ci viene raccontato in un breve ma ben realizzato filmatino in computer grafica. Quello che ci resta da fare è scegliere il personaggio con cui giocare e dare il via al torneo. Tra i personaggi disponibili possiamo optare tra diverse tipologie, più o meno convenienti: come di consueto c'è il "macho" tutto muscoli ma scarsamente agile, la donzella velocista e un po' gracilina, più alcune soluzioni intermedie. Inizialmente i nostri partono a mani nude, ma nell'inferno dei gironi del torneo possono reperire alcuni oggetti squisitamente offensivi come mazze, coltelli e armamentari vari.

Se questo *Moho* ha un pregio, e lo si evince sin da subito, è sicuramente lo stile della veste grafica. Tutto, in queste (che dovrebbero essere) prigioni trasuda psichedelia anni '70 mista a cartoon e fumetti di fantascienza.

Sembra un percorso da skateboard ma in realtà è la modalità "acchiappino" (giuro che si chiama così).

L'aspetto dei cyborg protagonisti del gioco è infatti ai limiti del cartoonesco, e gli scenari morbidamente modellati dall'ottimo engine poligonale oscillano e ondeggiano come scossi da dilatazioni oculari a ogni nostra interazione con pareti e pavimento. Un bad trip, insomma, fortemente acuito dalla musica techno-underground-tunz-tunz di sottofondo. Qui, purtroppo, oltre a finire il "viaggio" dei programmatori, termina anche buona parte del divertimento, visto che nel gameplay ci sono pochissime cose per cui gioire.

Iniziamo dai tipi di prove. Troviamo: la gara di sopravvivenza, in cui dobbiamo cercare di arrivare vivi a un punto prestabilito del livello; la gara di velocità; la lotta nelle arene; il "raccogli oggetti in posti improbabili nel minor tempo possibile"; il powerball, difficile da spiegare per non dire noiosissimo da giocare, e il re della collina (più qualcosa che il sottoscritto potrebbe essersi dimenticato...).

Difficile tra questi sottogiochi pescarne uno che non sia maledettamente frustrante ed esasperante. Sembra quasi che l'unico scopo del gioco, più che il sollazzo videoludico, sia la ripetizione decine di volte di uno stesso livello, fino alla noia, alla morte cerebrale, al disinteresse. Non sempre è così, a dire il vero, e la quantità oggettivamente notevole di livelli da superare (con annessi bonus se superati entro un certo tempo) potrebbe stimolare qualche fan del genere. La rigiocabilità sarebbe poi garantita dal poter ri-completare l'intera sfilza di gare con un altro personaggio, e poi con un altro ancora fino alla fine dei tempi e della voglia.

Raggiunto un tot di energia ci esprimiamo in una trottola molto offensiva.

Difficile quindi trarre delle conclusioni. Moho è in grado di risultare allo stesso tempo difficilissimo da digerire ma anche parecchio stimolante, dato l'alto grado di frustrazioni che è capace di generare.

Il salvagente, a questo punto, potrebbe essere il multiplayer in split-screen sullo stesso PC; se avete un amico o un amica votati all'usura dei tasti del pad, Moho sarà certamente in grado di aumentare esponenzialmente il vostro grado di bellicosità.

Sebastiano Pupillo

Moho, nella magia dello split-screen.

PCZ COMMENTO

Tra i giochi che più mi hanno fatto imbestialire, senza dubbio. D'accordo che sta nel DNA del genere Arcade lo stimolare il giocatore con prove improbe e via via più angoscianti, ma è anche vero che io nel mio case non ho ancora (o forse non ho più) la feritoia per i gettoni, e che se spendo un sudato mezzo centone gradirei quantomeno un po' di garbo. Irriverente e sprezzante, Moho mi guarda invece dall'alto delle sue infide prove e mi dice: " ma allora sei una schiappa!".

http://www.oldgamesitalia.net/

VISIONI DAL FUTURO

È possibile e/o intelligente provare a descrivere il futuro delle console? No. Ci proveremo? Si.

Questo numero di PCZETA, a quanto mi comunica Vincenzo, sarà tutto proiettato verso il futuro, il cosiddetto "numero del millennio". Mi è stato quindi suggerito velatamente di incentrare questo capitolo di Alter Ego proprio sul futuro delle console. Diciamoci la verità, speravamo di esserci liberati di questa parola: millennio. Negli ultimi mesi siamo stati bombardati da canzoni, tv, film, quotidiani, pubblicità che infilavano ovunque sto benedetto millennio. E allora cosa ti facciamo noi? Taaa-daaan: ti dedichiamo un intero numero al millennio, fico eh? (*sei licenziato – N.d.R.*). Battute a parte, devo confessare di essere forse l'unico ad aver problemi a discutere del futuro del nostro passatempo preferito: trovo già difficile parlare delle console ormai annunciate ma di cui ancora non si è visto neanche un gioco (leggi X-Box e GameCube) e persino del futuro di quelle appena uscite (ovvero la PS2 che al momento è ancora priva di una vera e propria killer application, almeno per quando mi riguarda), figuriamoci discutere di quelle che vedranno la luce tra diversi anni… Siccome però sono una capa dura mi impunterò, cercando di sviscerare un po' di ipotesi assolutamente campate per aria; mi sembra il modo più onesto di porsi a una problematica del genere, nonché il più divertente.

Ipotesi numero uno: a causa dell'accelerazione temporale che il mercato impone, ci ritroveremo con nuove console che usciranno ogni mese. PSX (dove X sta per 10) modello ottobre, Nightmarecast versione estiva, Y-Boy e via dicendo. Uno scenario poco probabile e alquanto angosciante, preferisco cancellarlo.

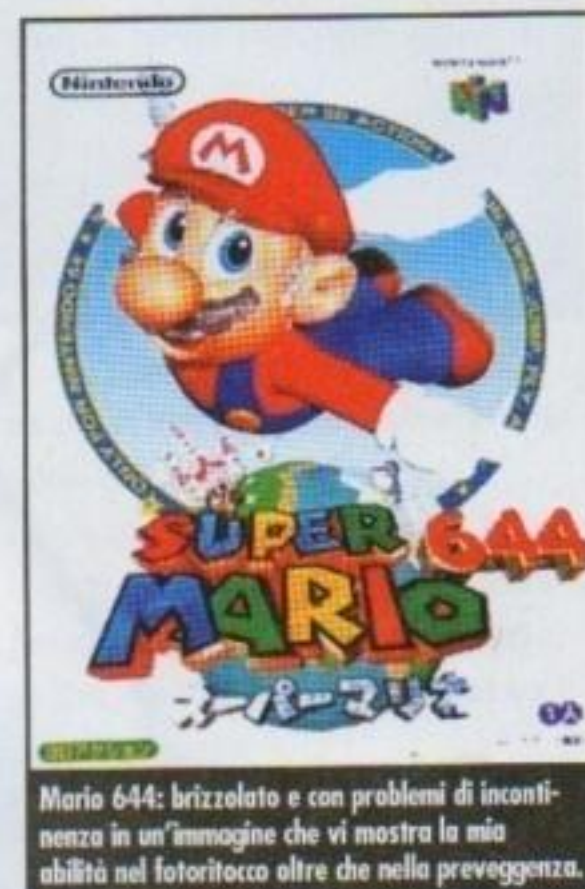
Ipotesi numero due: la classica e assai poco originale idea che anche il futuro delle console sarà online. Al posto di una console si compreranno dei super-modem che ci permetteranno di scaricare giochi o di farli girare direttamente in remoto. Per poter giocare basterà pagare una tassa mensile che darà accesso a tutti i titoli usciti, oppure si potrebbe versare un obolo solo per quelli a cui si è interessati. Sembra banale ma ricordiamoci che in linea di massima le banalità sono solo delle grandi verità (svicolo sempre con una certa classe, va detto…).

Ipotesi numero tre: le console verranno inserite ovunque, già adesso i telefonini vengono forniti con giochini che rimandano un po' al GameBoy e un po' al Mame. La brava casalinga potrà al contempo aspirapolverare casa e giocare a Pac Man 7D, grazie al display posto sul pratico manico ergonomico, dotato anche di pulanti e croce direzionale. Aprendo il frigo non potrete rinunciare a una partitina a Burger Time, mentre la lavatrice svolgerà il duplice compito di sterilizzatrice di calzini e rumble pack.

Ipotesi numero quattro: Nintendo, Sega, Microsoft e Sony si uniranno per progettare la console definitiva con capolavori sfornati unicamente da geni come Miyamoto, Kojima, Jeff Minter e compagnia bella. Assolutamente esilarante nella sua totale improbabilità.

Ipotesi numero cinque: le console non esisteranno più e si andranno a fondere con il PC in una serie di ibridi. Ormai tutto sembra indicare quella direzione: per PS2 sono stati annunciati hard-disk e modem e già adesso si possono collegare periferiche USB come il mouse o la tastiera. Triste, se non altro perché ci si riavvicinerebbe all'ipotesi uno.

Ipotesi numero sei: dalla regia mi suggeriscono che lo spazio è finito. Peccato, questo delirio iniziava proprio a piacermi. Continuatelo voi mandandomi le vostre ipotesi, mi raccomando!

P.S.X.BOX.
Le vostre missive fricchettone trasudanti lisergia vanno integralmente inviate a ego@rome.com
Fiuuu l'altro mese c'era…

Ugo Laviano

Mario 644: brizzolato e con problemi di incontinenza in un'immagine che vi mostra la mia abilità nel fotoritocco oltre che nella preveggenza.

LA PERLA DEL MESE

E allora quand'è che ti decidi a detronizzare Gizmo?
Su, coraggio! Nella vita serve coraggio e impegno! Go for it!
A proposito, quando ci racconti un po' più di te e della tua filosofia di vita?
Ciao

Luca "LZP" Zanardo

AHAHAHAHA, ma non vi annoiereste a sentirmi parlare della mia vita? Per quanto riguarda Gizmottolino, essendo un non-violento, preferisco che siate voi a organizzare il golpe: andate mie prodi!

Pochi sanno che la cittadina di Silent Hill fa parte dell'interland milanese.

Il design del futuro Y-Boy? No, si tratta di un aspirapolvere.

L'arena dei **lettori**

EL ALMA DE LA COGLIA, EL SAVOR DEL GARATSU!
Questo numero vede come super starlet Cristiano, mentre nel prossimo già vi annuncio ZeD che mi ha mandato una lettera muy gustosa, infine un pensiero va a Giuliano: perché mi hai abbandonato? Non farmi l'offeso che poi io mi offendo! Dopo la censura subita il mese scorso, la mia integrità culturale non è più la stessa: violata, oppressa e schiacciata. Per un semplice e innocente (*CENSURA – N.d.R*) questo box è stato mutilato, quando poche pagine dopo Ualone disquisiva squisitamente della ricchioneria del ben noto Ramando, senza invece subire la violenza del Beretta novello inquisitore. Dov'è finita la giustizia? Secondo molti si è ridotta a fare la comparsa nello spot di un noto rum cubano ambientato in un bar per cirrotici… (Vince si scherza, lo sai vero?) (*massi, anch'io prima ti avevo licenziato per scherzo: ti licenzio ora – N.d.Vince*)

Bene,
dato che sei ancora qui a farci riflettere e sorridere ti riscrivo, come farei a un amico lontano, che magari amico amico non sarà mai.
Ho letto l'articolo del numero scorso, e mi ha fatto riflettere su alcune cose.
Ho sempre avuto console "nintendiane" ma non sono mai stato di parte, cioè per me un console vale per i giochi che offre, non ho mai alzato una bandiera con una grande N sopra, soprattutto da quando un mio amico mi ha prestato il PlayStation. Mi sono preso cura di due giochi: Final Fantasy XIII e Silent Hill. Il secondo che ho scritto mi ha preso molto e mi sono chiesto come mai la Nintendo non abbia giochi del genere. Lei, la grande N, ha molti giochi validi ma poco adulti? Difficile spiegare il significato di adulto, potrei dire che ha una politica tutta sua, che è come una band che cambia ma mantiene lo stesso sound. Quindi se voglio giocare a Silent Hill o Parasite Eve devo avere una PlayStation, senza nulla togliere al valore del N64. Mi chiedo, è proprio una scelta della Nintendo avere giochi di un certo stampo oppure sono le case che non li sviluppano? Perché qui si parla di giochi molto diversi, e se vogliamo dare un nome a quelli della Nintendo li definirei più "tondi" (parola usata spessissimo).
Io aspetto che passi tutto. Che passi il clamore delle console nuove, dei nuovi giochi. Aspetto che si abbassino i prezzi. Poi farò la mia scelta, che non sarà a senso unico. Forse è l'età che fa ragionare in questo modo… che dici?

P.s Sally: "lei è il mio attore preferito, è pieno di fascine"
Charlie Brown:" Stai scrivendo a un attore o a una legnaia?"

Ciao
Cristiano Biglieri

Ciao Cristià!
Sempre delle belle lettere le tue. Condivido appieno il pensiero espresso dalle tue ultime righe (che vanno naturalmente a speronare del tutto l'argomento di questo mese). Mai andare a senso unico ne avere fretta, il consiglio di sempre è: comprare una console solo quando c'è almeno un titolo che vi manda ai matti, il vostro portafoglio ve ne sarà grato. Per quanto riguarda la politica della Nintendo la risposta è semplice: il target delle loro console, per ragioni storiche e pratiche, è sempre stato quello di un pubblico giovane. La ragione? Nintendo tiene molto a non inimicarsi il pubblico dei genitori ben pensanti. Il primo Mortal Kombat usci su SuperNes completamente censurato, ed è solo l'esempio più famoso. Negli ultimi anni le cose sono un po' cambiate e anche la casa di Mario si azzarda a uscire con titoli dai contenuti più "forti"; probabilmente perché, grazie al successo della PlayStation, le dimensioni del mercato si sono ingigantite e di conseguenza anche l'età media degli acquirenti. Infine complimenti per aver giocato a Final Fantasy XIII, la mia ragazza è in lacrime perché prima di 3 anni difficilmente potrà metterci le mani sopra. Dopo il battutone ormai di rito, complimenti sinceri per Silent Hill è o non è un capolavoro? Il seguito previsto per agosto potrebbe essere il gioco che mi farà avvicinare alla PS2.

Alle volte mi chiedo perché ti scrivo,
queste parole che mi spuntano in testa, a chi le dovrei dire? Farebbero sicuramente una brutta fine, e allora perché gettarle? Non esiste ancora un cassonetto per queste cose (mi lusinga molto essere paragonato a un cassonetto differenziato… NdU).
Zelda ha fatto nuove vittime, su tutti i fronti, e sono rimasto stupito. Ho un amico, il suo nome è Stefano (Boffino Stefano), uno di quelli che se gli telefoni anche dopo due anni ti dicono "Hei, come stai?"... e sono rari.
Campione "naturale" di Street Fighter II: nel senso che lui ti batte, inutile chiederti come ha fatto, perché ti batterà ancora. Un po' come nel film di Robert Redford "The Natural", lui ha un dono. Ha anche il dono di essere una persona molto critica: tu dagli un gioco pensando che sia uno dei migliori che hai mai giocato, e lui ti toglierà il sorriso dalle labbra. Ma non con Zelda.
Un giorno abbiamo avuto una discussione telefonica, lui parlava del suo ultimo acquisto e non era molto soddisfatto (Ultima IX), io gli parlai di Zelda. Solo da come lo descrissi (modestie a parte, un gioco quando ti piace lo descrivi molto bene, come quando hai una macchina nuova, magari un BMW Z3), mi disse che gli avrebbe dato un'altra occhiata (purtroppo usando il gioco con l'emulatore per PC). Ecco quello che mi ha scritto pochi giorni fa: "Pensa che ho convinto due miei amici a comprare il N64 solo per Zelda, e hanno preso anche Zelda 2". Allora è vero che è una specie di virus....benevolo, se ha convinto lui.
Seconda parte: il mio lavoro.
Faccio il custode e ci vuole qualche cosa per far passare le otto ore notturne. Per chi pensa che i guardiani siano vigili 24h su 24 si sbagliano di grosso, soprattutto quando c'è una console che si può utilizzare, al posto del caffè.
I miei colleghi hanno tutti la PlayStation e solo giochi di guida o di calcio, niente RPG, considerati troppo difficili (la materia grigia, per il lavoro che faccio, non è richiesta).
Anche qui ho mostrato Zelda a un collega, e per la terza volta ho battuto Ganon. Quello che mi si mostrava era il mio collega rapito dalla battaglia. "Adesso ce la fai?" mi chiedeva... Mi sembrava quando ai tempi giocavo a Space Ace o Dragon's Lair e si fermava qualcuno a guardare mentre giocavo, e lo spettatore soffriva con te. Poi ho resettato e sono andato a pescare al lago, ho saltato un po' gli ostacoli con il cavallo, mi divertivo ad arrampicarmi sui tetti con il maglio e ho suonato l'ocarina cercando di improvvisare il motivo di 007. Bhe, era basito. So che non avrebbe mai comperato un N64, ma sai la soddisfazione!
Non ho ancora il seguito di Zelda, oggi ho cercato la cartuccia ma è esaurita in qualsiasi posto. Questo è un buon segno, non c'è fretta, prima o poi l'avrò (meglio prima). So che comunque, quando avrò davanti la scatola, non ci giocherò subito. Perché quando si comincia un gioco come questo non sai cosa ti aspetta.
Una cosa forse la so, mi dovrò abituare alle cose nuove, se ci saranno, un po' come quando si cambia casa, o città.
Partire è un po' morire, una volta l'avevo già scritto, ora sono di nuovo sceso dal treno, e di nuovo un po' vivo.
Vediamo cosa succederà. Questa volta ho esagerato, ho scritto troppo, chiedo venia.
Ciao.

P.S Ma qualcuno è andato a vedere la mostra dei Peanuts a Bologna? (mancava solo LUI... sigh)

Cristiano Biglieri

Cristiano, che ti devo dire?
La lettera è talmente piacevole per i suoi contenuti umani che non necessita di risposta alcuna, va giusto letta con un bel caffè accanto e una bimba morbida a seguire. Inoltre, 'tacci tua, hai scritto così tanto che anche volendo rispondere non ne avrei lo spazio.
Concedimi però un appunto: tu scrivi dal futuro.
Nella missiva precedente mi parlavi di Final Fantasy XIII, in questa di Ultima XI (non oso pensare alla potenza del PC del tuo amico, roba da far venire i complessi a Quedex).
Signore e signori: Alter Ego la prima vera macchina del tempo, Cecchi Pavone vatti a nascondere! Quest'idea di parlare col futuro mi galvanizza da morire, non me la confutare per favore.

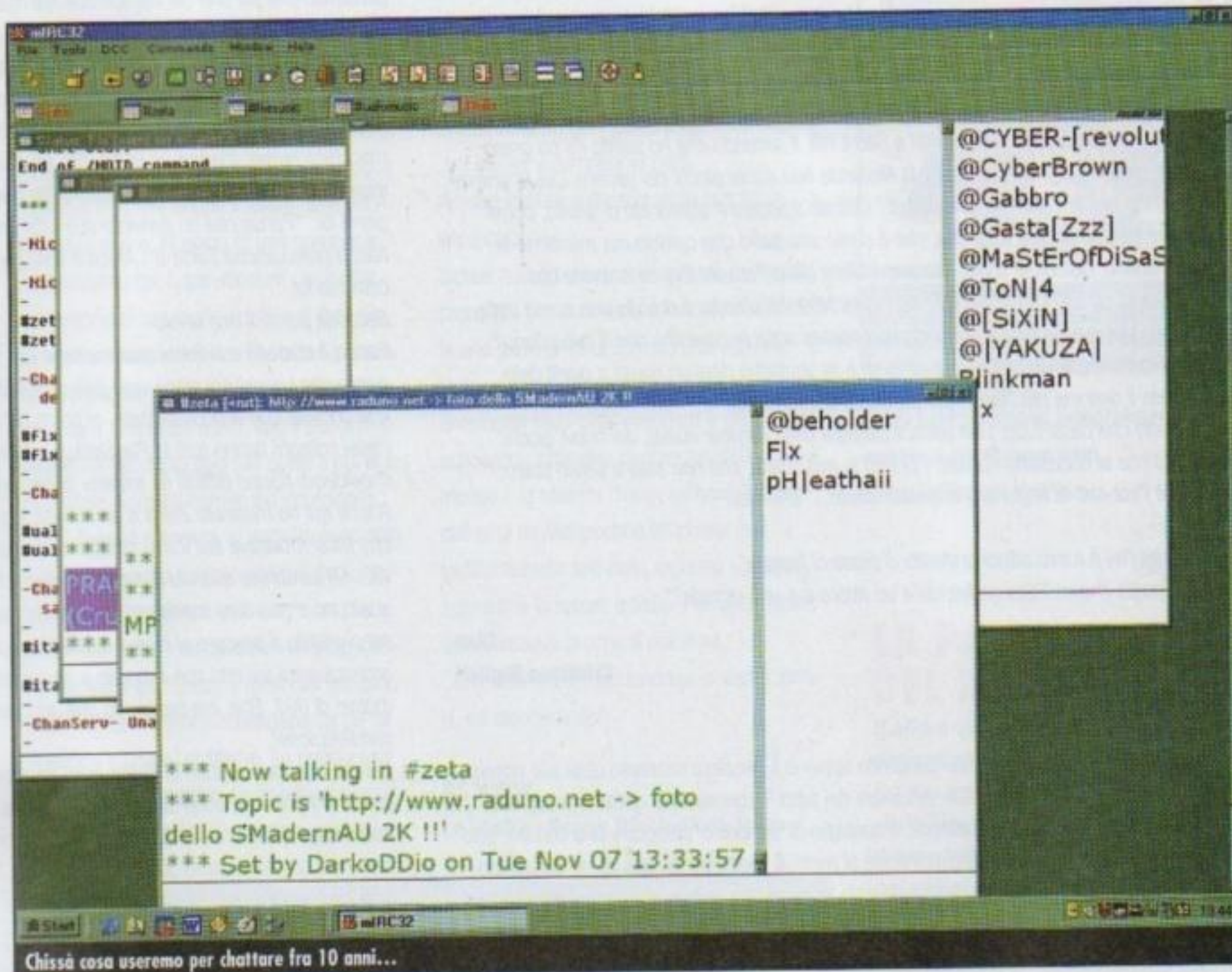
VILLAGGI FUTURI

Siete tornati dal viaggio ai Carabi, per trovarvi nel nord-est iperproduttivo... fortunelli! Bacchetta di legno alla mano, vi do il benvenuto in questa nuova gestione di Internet Village, dove chi sgarrerà, fra voi lettori, sarà punito da "parole fra le righe" che non si vedranno mai, ma che rimarranno latenti e affilate nelle vostre coscienze in eterno. E ora tutti ai vostri posti, e seguite con attenzione la lezione sul futuro di internet. Laviano e Giulivi, se non la smettete di chiaccherare vi cambio di banco!

a cura di Flavio Muci

RICAPITOLIAMO

Siamo nell'anno 2000, ma il 2001 è alle porte (se già non è arrivato), e solo i porta sfiga più integralisti riescono ancora ad affermare che la fine del mondo è stata rinviata di un anno per problemi tecnici. La fase di transizione fra due decenni, secoli e millenni sta dunque finendo, e presto inizieremo a parlare degli anni '90 con nostalgia (chissà se musicalmente saranno ricordati come gli anni delle *boyband*, del *grunge*, del *britpop*, della *techno* o del gran casino). Qualcuno si ricorderà degli albori della rete? Saranno sorrisi carichi d'ironia o di malinconia, quelli con cui richiameremo alla memoria la prime timide *e-mail* o le spartane pagine *html* di qualche anno fa? E le BBS? Qualcuno sarà pronto a testimoniare che un tempo erano il top della tecnologia telematica? Senza contare Usenet e IRC... chissà che facce faranno i nostri nipotini quando sapranno che i loro nonni erano liberi di scrivere ciò che volevano senza che Bill Gates togliesse loro l'account con il provider "vita".

Non c'è nulla da fare: il tempo passa e i colori del passato ingialliscono sempre, e alla fine toccherà anche a noi dire la fatidica frase "ma sai, io queste cose non le capisco, sono di un'altra generazione". Ma bisogna resistere, porca miseria. Noi abbiamo cavalcato l'onda della novità, siamo stati i primi a giocare in rete... vogliamo o no rimanere sempre aggiornati e pronti a dire la nostra su ogni evoluzione tecnologica, come piccoli Negroponte di borgata? A costo di sembrare uno di quei novantenni griffati Adidas e Nike, io dico di sì. E allora proviamo a immaginare "dove stiamo andando oggi" ma soprattutto dove finiremo domani.

Chissà cosa useremo per chattare fra 10 anni...

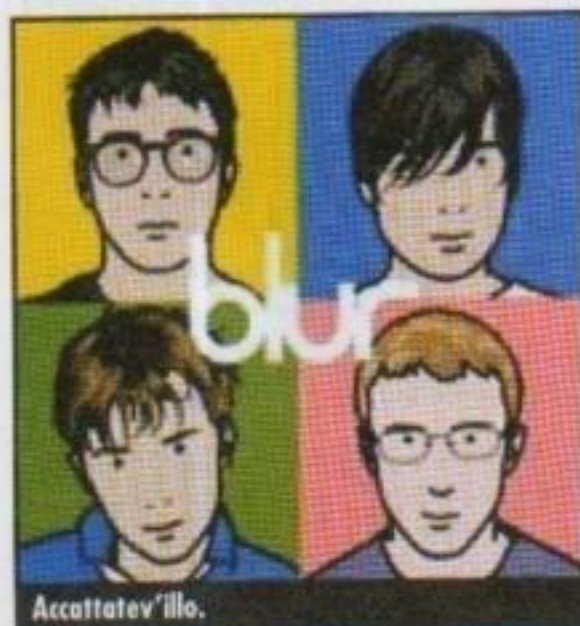
Accattatev'illo.

XmasML

Che cosa faremo con internet di qui a qualche anno? La risposta è semplice: tutto. L'allargamento della banda di ricezione dati e lo sviluppo di nuovi standard di trasmissione più efficienti, faranno in modo che ogni peripezia multimediale arrivi sui nostri monitor in un batter d'occhio. Innanzi tutto l'accesso alla rete sarà così veloce che la stessa idea di personal computer sarà messa in seria discussione: perché possedere un sistema casalingo molto costoso e infarcito di programmi ancora più costosi quando si può accedere direttamente al sistema operativo tramite internet? Basterà un terminale economico fisicamente connesso alla rete per dimenticarci di colpo la parola hard disk. D'altra parte è normale pensare che appena la velocità di connessione eguaglierà quella di lettura di un hard disk avremo a disposizione il più grande disco fisso del mondo: la rete.

Se le pagine in HTML sono già lungo la strada del tramonto, anche i nuovi standard come XML e Flash cederanno presto il passo a nuove soluzioni dal sicuro impatto grafico. Il modo di visualizzare i contenuti della rete potrebbe cambiare radicalmente sfruttando la possibilità di avere un flusso di dati tale da visualizzare filmati ad alta qualità in tempo reale, oltre a scenari tridimensionali all'avanguardia. Chissà che viaggiare per la rete un giorno non diventi simile a fare una "passeggiata virtuale" in una città digitale...

Non saranno solo i computer e i loro linguaggi di comunicazione a cambiare tuttavia. Anche tutti gli elettrodomestici, ci assicurano gli esperti del settore, dovrebbero giovare prima o poi di una connessione, quindi preparatevi ad avere un frigorifero che si accorge che sono finite le uova e le ordina direttamente al primo e-supermercato in zona, senza nemmeno l'umiltà di chiedervi che ne pensate. Sono già stati diffusi

http://www.oldgamesitalia.net/

dei prototipi di fornelli che si regolano in base al database di ricette dei più grandi chef del mondo e di sicuro prima o poi qualcuno troverà un motivo pressoché inutile per connettere anche le lavatrici alla rete. Non dimentichiamoci come, in fondo, il linguaggio *Java* nacque proprio come tentativo di sviluppare un linguaggio informatico per elettrodomestici. E' indubbiamente *troppo cool*. Gli scatoloni che andranno incontro al destino più gramo saranno senza dubbio quelli neri: televisori, stereo e videoregistratori. Tutti questi verranno presumibilmente assimilati dai computer che, più feroci dei borg, acquisiranno le funzioni dei vari apparecchi fino a diventare gli unici oggetti d'intrattenimento elettronico della casa. Pensate alla possibilità di vedere tutti i canali del mondo trasmessi via internet, tutti i film che vogliamo, quando vogliamo e in formato digitale... Questo non è nemmeno futuro remoto, infatti, già in molti hanno dimenticato l'esistenza degli impianti hi-fi e derivati, in favore dell'accoppiata vincente *Napster*-mp3.

E i videogiochi? Vi sarete già fatti un'idea, nei vari speciali di questo numero di *PCZeta*, di quanto si punti sul gioco in rete, sull'interazione, sull'intelligenza reale in lotta contro un'altra intelligenza reale, a discapito di un'algida AI.

In questo caso comunque stiamo parlando quasi di presente, più che di futuro, infatti, i bestseller degli ultimi anni sono stati tutti giochi in parte o completamente multiplayer (i vari *Quake*, *Starcraft*, *Ultima Online*, *Diablo*...). Insomma, niente più sistema eliocentrico, casa nostra diventerà il centro dell'universo, non dovremo più spostarci per conoscere persone, divertirci, guardare spettacoli e fare shopping. Tutto sarà a nostra disposizione tramite un computer in comunicazione con il resto del mondo 24 ore su 24.

E' un bene o è un male? Chi lo sa... di certo questa visione estremista come sempre è un'esagerazione e alla fine le esigenze primarie dell'uomo non saranno mai subordinate alle macchine che ne facilitano il raggiungimento.

Questo per dire che una partita a *Quake3* non potrà mai prendere il posto di una sana scazzottata fra amici, con tanto di sapore di sangue fra i denti e di Ferrigno nell'aria. Figuriamoci se ci accontenteremo di una sessione di cybersex...

Le possibilità che la vita telematica ci offrirà andranno semplicemente ad affiancarsi a quelle già presenti e così come oggi possiamo scegliere di sedurre una ragazza con un SMS tamarro, con un'equilibrata e-mail o con una neoclassicista lettera su carta patinata, domani potremmo avvalerci anche dell'opzione "messaggio UMTS pieno di nostre immagini fotoritoccate da fare invidia alla campagna elettorale 2001".

I nemici del Kaiba usano ogni sotterfugio per infangare il buon nome della mailing list.

Beati i tempi in cui i "piccoli fans" erano tenuti a bada da Sandra Milo.

Nerds...

Netwars è un libro molto interessante sulla storia della rete.

ERRATA CORRIGE

Cospirazioni di gruppo e sacrifici virtuali sono all'ordine del giorno nella redazione di *PCZeta*. Chissà come mai, in un luogo così ameno, il mio debutto sulla quarta pagina di internet village del mese scorso è stato contraddistinto dalla sparizione di tutti gli URL da me segnalati... Sarebbe profondamente ingiusto anche soltanto pensare che ci sia lo zampino di Ugo Laviano, mio vicino di rubrica e ragazzo, ve lo garantisco, d'oro. E' stato senza dubbio uno scherzo del destino! Eccovi quindi l'elenco degli URL mancanti sul numero di novembre di *PCZeta*:

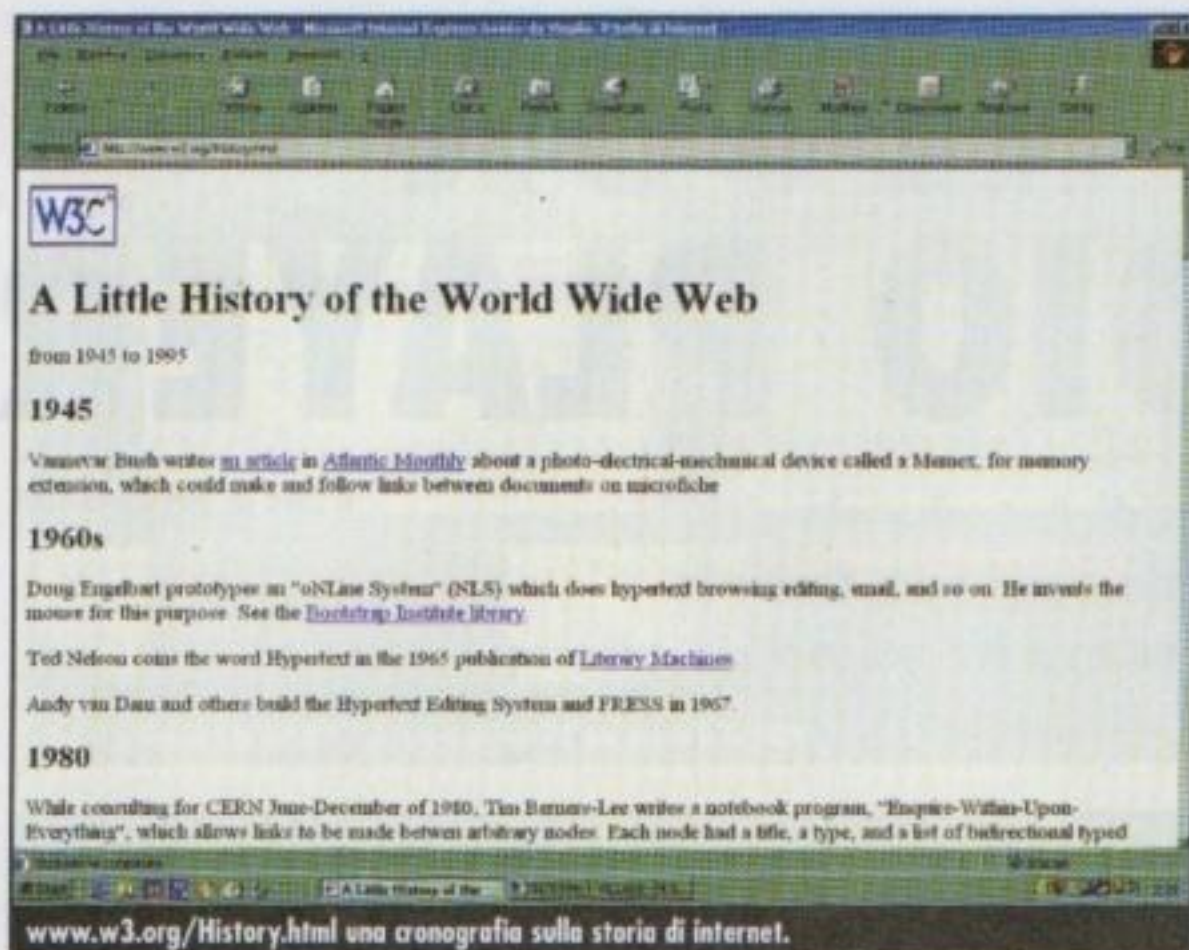
CONFRONTI TARIFFARI:
Http://www.tariffe.it
Chiamate Internazionali Gratis:
Http://www.4ecalls.com
http://www.go2call.com
http://www.hottelephone.com
http://www.picus.it

IL FATTORE UMANO, POPOLO BUE

Sulle tecnologie in ogni caso avevamo pochi dubbi: andranno sempre più veloci, saranno sempre più fike, economiche, versatili bla bla bla. Ma non è mai stato l'hardware a generare magicamente i contenuti della rete, è stata la gente. E' quindi essenziale capire come cambierà il popolo dei "surfer" per avere un'idea di quello che ci serba internet. Iniziamo con una considerazione: agli albori della comunicazione telematica solo un'elite di "illuminati" era in grado di maneggiare i vari gopher, usenet e ftp in modo da poter contribuire alla vita delle comunità virtuali. Di riflesso le tematiche affrontate sulla rete erano lo specchio dei loro frequentatori. Internet era nata come l'ultima chance di un'interazione sociale per la minoranza "nerd" mondiale. Le discussioni sulla fisica di *Star Trek* e la formula del permanganato di potassio erano all'ordine del giorno. Arrivarono poi i navigatori della seconda ora, sempre preparati a livello informatico e in generale colti ma interessanti anche ad altri aspetti della vita oltre alla tristezza. Fiorirono i primi siti porno, quelli pieni di cavolate, ed anche i siti fatti con i piedi e senza nessun contenuto che ne giustificasse l'esistenza, tranne il famoso "perché voglio un mio sito". Di gente italiana se ne vedeva ancora poca in giro e ci si ritrovava a chattare divertendosi un mondo con ragazze australiane o americane, magari imparando anche una lingua.
Ma poi avvenne ciò che era ovvio: la pubblicità, le compagnie telefoniche e le riviste tipo *Cioè* e *Panorama*, investirono la massa con una frastuono tale che la parola internet divenne d'uso comune e di punto in bianco la rete pullulava di ragazzine petulanti che andavano sul sito dei Lunapop per dire a Cesare quanto è fiko, di papà di famiglia che perdevano anni di risparmi e bot tuffandosi a pesce sulla *new economy*, perché era tanto chiacchierata, e di ragazzini *lamer* per vocazione che potevano annegare dolcemente nel mare di siti commerciali o meno che erano stati aperti. Questa è la situazione attuale. E il trend non accenna a cambiare: sempre più per-

TRISTEZZA UNITED AWARD OF THE MONTH

E' appena nato, ma è già ambitissimo il "Tristezza United" award, nato per onorare la notizia più tragicomica trovata sulla rete ogni mese. Il primo trofeo vola direttamente negli USA dove la signora Katherine Ortega ha di recente denunciato al dipartimento dell'agricoltura statunitense di aver trovato una testa di gallina fritta, con tanto di becco e piume, nella sua porzione di ali fritte. Che fosse un Happy Meal in incognito? Fatto sta che i dirigenti del fast food si sono gentilmente offerti di sostituire la sua porzione con un'altra. L'offerta è stata inspiegabilmente declinata.
La foto che correlava la notizia in questione, e che vi mostriamo, con il suo sapore "contraffatto / taroccato" è un capolavoro assoluto. (si ringrazia dareiz per la segnalazione).

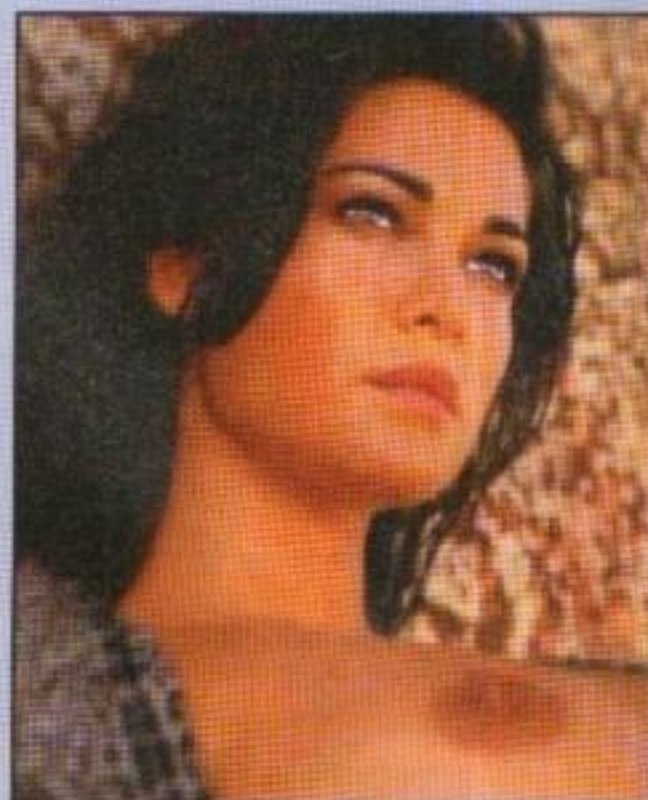
www.w3.org/History.html una cronografia sulla storia di internet.

sone avranno accesso ad un PC e troveranno un argomento di loro interesse fra i milioni presenti sulla rete, finché tutti non saranno bene o male connessi. E cosa diventerà a quel punto internet? La versione virtuale della nostra società, rappresentata in tutte le sue sfaccettature. Ci sarà un punto d'incontro per le casalinghe, le solite ragazzine petulanti (purtroppo dotate di TROPPO tempo libero) scriveranno TVB su ogni muro delle città virtuali e anche i delinquenti avranno dei siti e dei punti d'incontro a loro dedicati, magari con grafiche color pastello. Gli illuminati, dal canto loro, torneranno a essere in minoranza anche sulla rete. Ma questo sarà lungi dall'essere un male, infatti, non farà che ampliare il parco contenuti e la nostra possibilità di scelta.

E la libertà d'opinione e di circolazione delle informazioni? Il suo destino si deciderà nei prossimi anni: per un *Napster* acquistato da una *major* ne nasceranno altri 10, ma sapranno questi resistere a un bombardamento a base di leggi e miliardi? Se gli utenti capiranno quanto è importante rimanere "liberi" almeno sulla rete e continueranno a favorire il decentramento delle informazioni, allora saranno i poteri forti a doversi piegare di fronte alla totalità del mondo.

Se invece si lascerà campo libero a quelli che per un interesse o per l'altro vogliono regolare e modellare internet a modo loro… beh avremo di fronte lo specchio di un mondo grigio. Però non mi va di finire con una frase così triste. Faccio anche un *happy end*: …beh ci rimarrà sempre *it.fan.studio.vit*, ultimo baluardo della guerra all'off topic!

I primi internauti erano visti con disprezzo dalla gente comune.

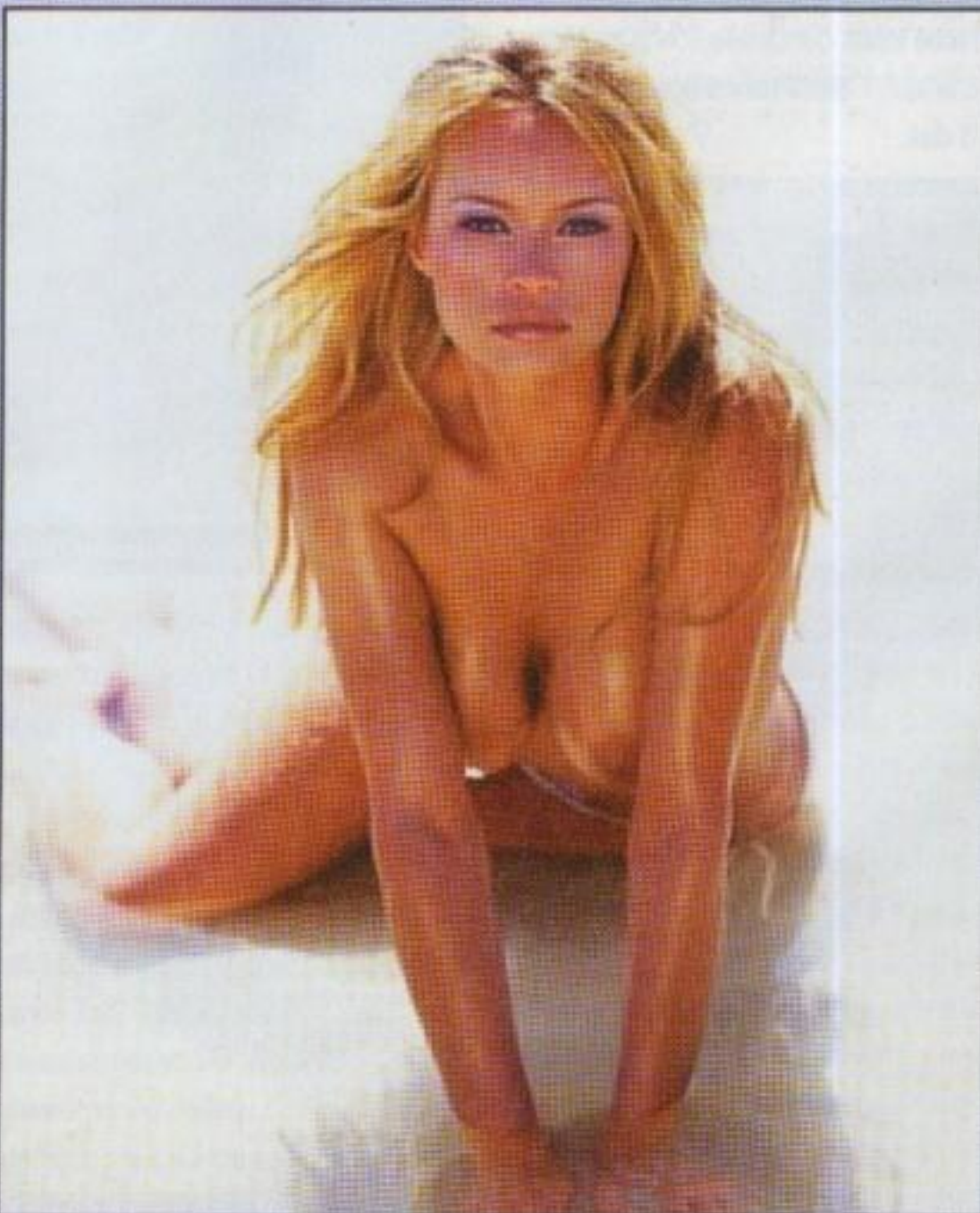
CALENDARI 2001

La battaglia per portarsi un pezzetto di futuro in casa, in questo periodo si sta combattendo a colpi di seni e cosce, nonché di silicone, sui ricercatissimi calendari 2001 abbinati alle varie riviste in edicola. Purtroppo *PCZeta* non vi delizierà né con il calendario di Lara Croft (o la "signora" di *Heavy Metal 2*), né con quello, ancora più auspicabile, dei bellissimi redattori in posizioni laocontiche. In compenso seguendo i link che il vostro Fix vi fornisce qui di seguito riuscirete a vedere le home page ufficiali di tutti i calendari in uscita. Chiaramente *PCZeta* in toto decreta vincitrice della battaglia annuale Manuela Arcuri, seguita da Anna Falchi. Pollice verso per Marina del Grande Fratello, non ce ne voglia.

MEGANE GALE
http://www.max.rcs.it/MAX/02calendario/2001/index.htm

MONICA BELLUCCI
http://www.gqonline.it/donne/bellucci01.html

MANUELA ARCURI
http://home.mondadori.com/calendari/calendari/manuela/manuela.html

VICTORIA SILVSTEDT
http://home.mondadori.com/panorama/calendari/calendari/victoria/victoria.html

ANNA FALCHI
http://www.espressoedit.kataweb.it/gossip/calendario/falchi/falchi.shtml

CREATIVE JUKEBOX DIGITAL AUDIO PLAYER

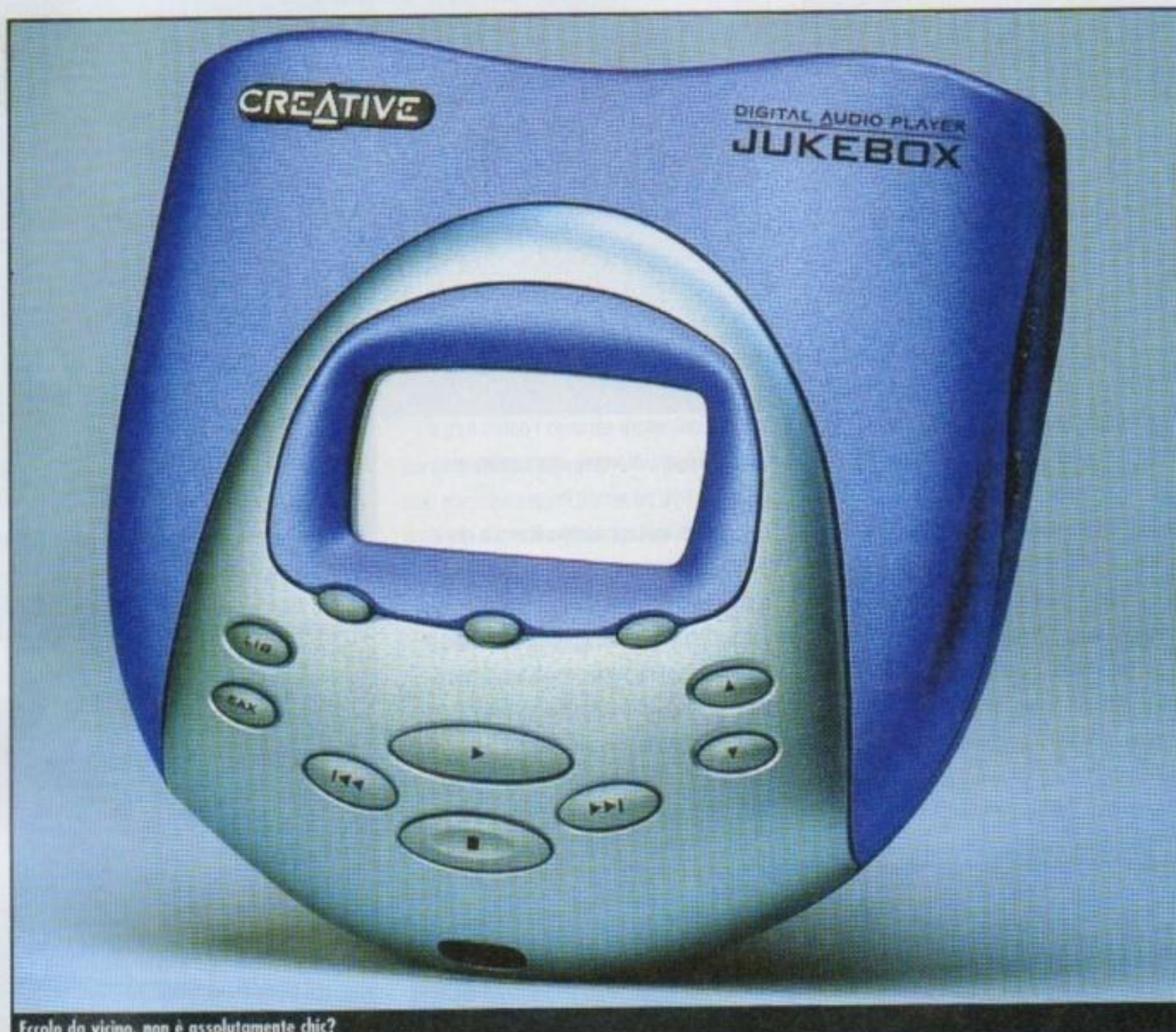
a cura di Davide Giulivi

Sia che siate in pellegrinaggio mistico tra la piramidi Azteche sia che vi stiate friggendo al sole della bassa California da oggi non dovrete più abbandonare la vostra musica preferita, la Creative ha creato il lettore MP3 più capiente che la storia ricordi.

MP3, Motion Picture Layer 3, per esteso. Un algoritmo di compressione nato per le colonne sonore degli ormai defunti Video CD che 4 anni orsono era argomento di discussione solo per qualche tecnico audio evoluto mentre oggi è l'elemento alla base di una rivoluzione in grado di scuotere le fondamenta di tutte le major discografiche.

Scaricare MP3 dalla rete, grazie soprattutto all'onnipresente Napster, è diventato un hobby comune per il 10% degli italiani (cioè praticamente tutti quelli dotati di una connessione internet), alcuni lo fanno per valutare o meno l'acquisto dei CD originali, altri solo per spirito di collezionismo, nemmeno il più accanito audiofilo degli anni 80 potrebbe infatti competere con la discografia che alcuni utenti hanno oggi sui loro Hard disk.

La comparsa dei lettori MP3 portatili durante il '98 fu la logica conseguenza di questo fenomeno culturale, anche perché trasformare in formato Wav i file scaricati per poi masterizzarli su CD vergini era e rimane una operazione abbastanza lunga e comunque solo alla portata dei possessori di CDR.

I primi modelli portatili di "Walkman" MP3 lasciarono gli utenti stupiti: leggerissimi, con consumi limitati che facevano durare un paio di batterie per ore potevano mantenere in memorie di tipo Flash fino a 15-20 canzoni. Si sorvolava sulla lentezza di trasferimento dei dati attraverso la porta parallela e il fastidio di dover cancellare dalla memoria i vecchi brani per lasciare spazio a quelli nuovi... due fattori che resero i primi modelli più degli status symbol per tecnofili che degli oggetti realmente pratici per ascoltare ogni giorno musica nuova.

Eccolo da vicino, non è assolutamente chic?

Certo se un lettore MP3 fosse stato capace di contenere 1200 canzoni...esattamente quelle che il JukeBox di Creative oggi può tenere in memoria!

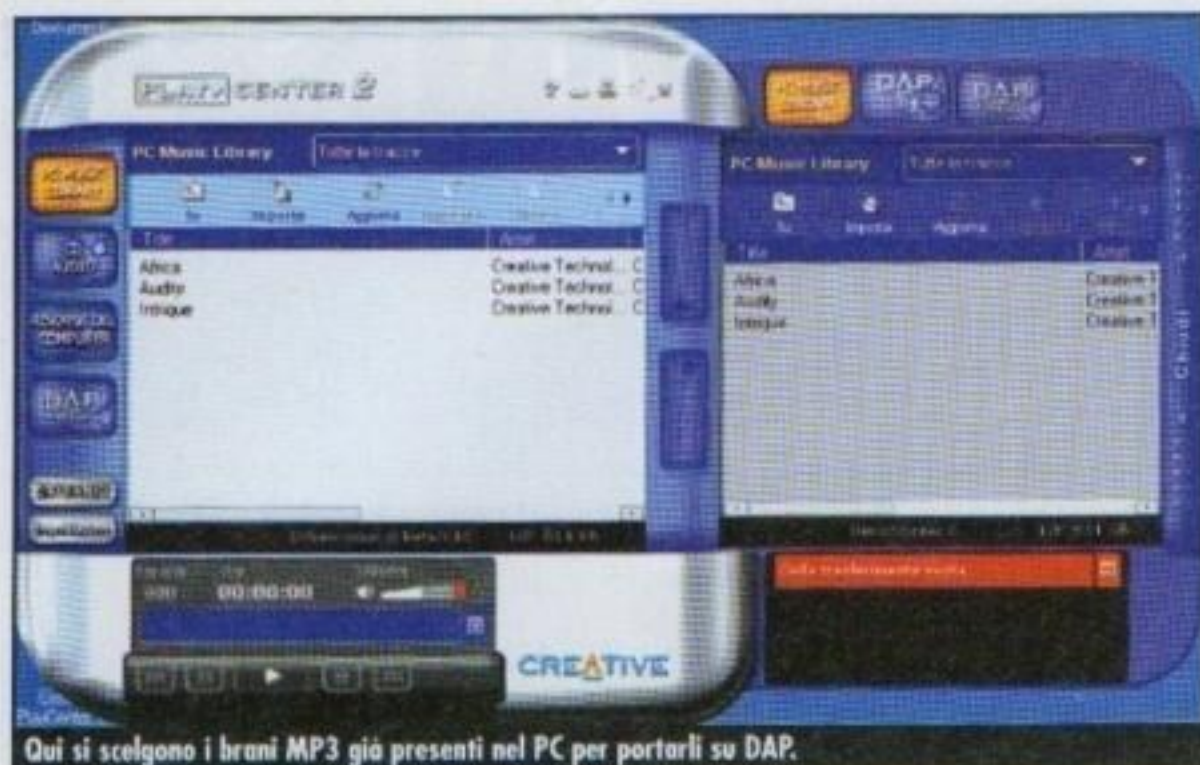
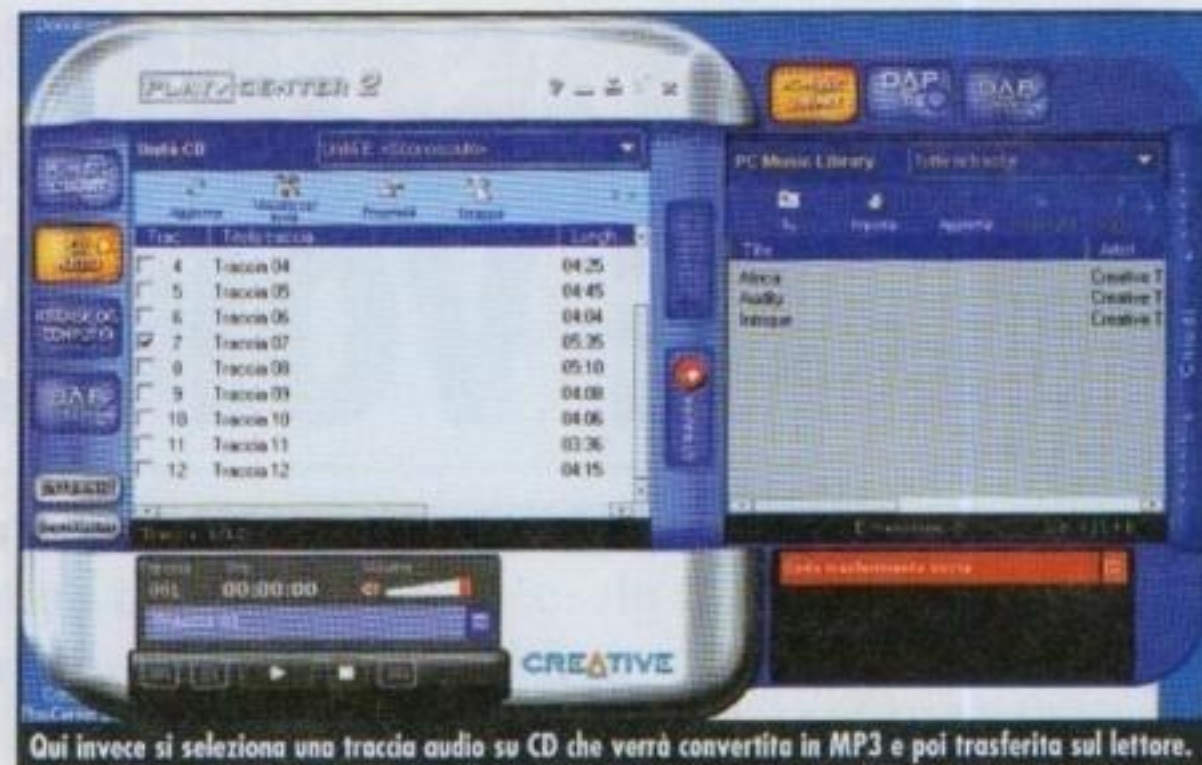
Il Digital Audio Player JukeBox ha le dimensioni di un normale lettore CD portatile (e anche nella forma un po' ricorda i suoi antenati), al di sotto del grande display LCD mostra oltre ai classici Play, Forward, Rewind e Stop due frecce per passare tra i menu e due tasti ulteriori per organizzare la libreria delle canzoni e per richiamare gli effetti di Enviromental Audio Extension.

Se vi state chiedendo che cosa c'entrino le EAX tipiche delle SoundBlaster Live! e dei giochi con un lettore portatile MP3 è presto detto: collegando il DAP a un PC è possibile programmare un DSP interno al lettore in modo da riprodurre i brani, con effetti ambientali e non, esattamente come faremmo con una Live!

E' possibile quindi filtrare il suono di un brano classico in modo da farlo sembrare eseguito all'interno di una Hall da concerti, o alzare la frequenza della voce cantata in modo da trasformare il tono di Billie Corgan in quello di Kate Bush.

Effetti divertenti, soprattutto quando si collega il DAP a uno stereo grazie alle due uscite, ma che non rappresentano sicuramente il punto di forza del lettore, forza che risiede invece nell'enorme quantità di brani che può memorizzare.

Il trucco è tutto in un gioiellino tecnologico che il JukeBox racchiude al suo interno. Un Hard Disk IBM di minuscole dimensioni fisiche in grado però di contenere 6 Gb di dati.

Si tratta di un Hard Disk vero e proprio,

Qui si scelgono i brani MP3 già presenti nel PC per portarli su DAP.

Qui invece si seleziona una traccia audio su CD che verrà convertita in MP3 e poi trasferita sul lettore.

potenzialmente capace di contenere qualsiasi tipo di file, il programma di gestione del DAP però fa sì che al suo interno possano trovare posto solo file musicali in formato MP3, Windows Media Music (WDM) e Wav. Pensare di navigare tra 1200 canzoni con i tipici menu di un lettore MP3 sarebbe impensabile, ed è per questo che utilizzando il display LCD è possibile utilizzare un vero e proprio database con cui è possibile ordinare i brani per Artista, Album e Genere.

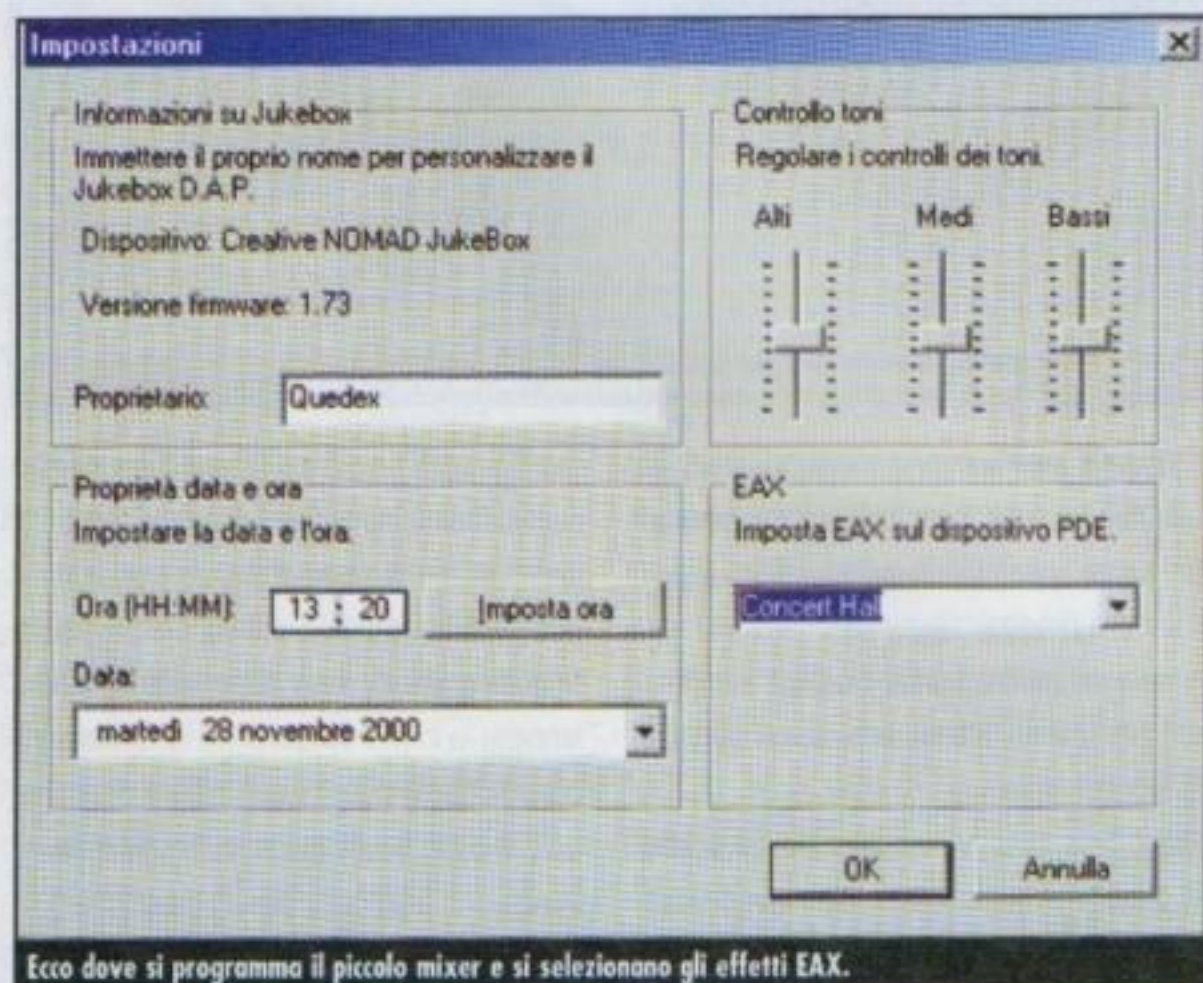
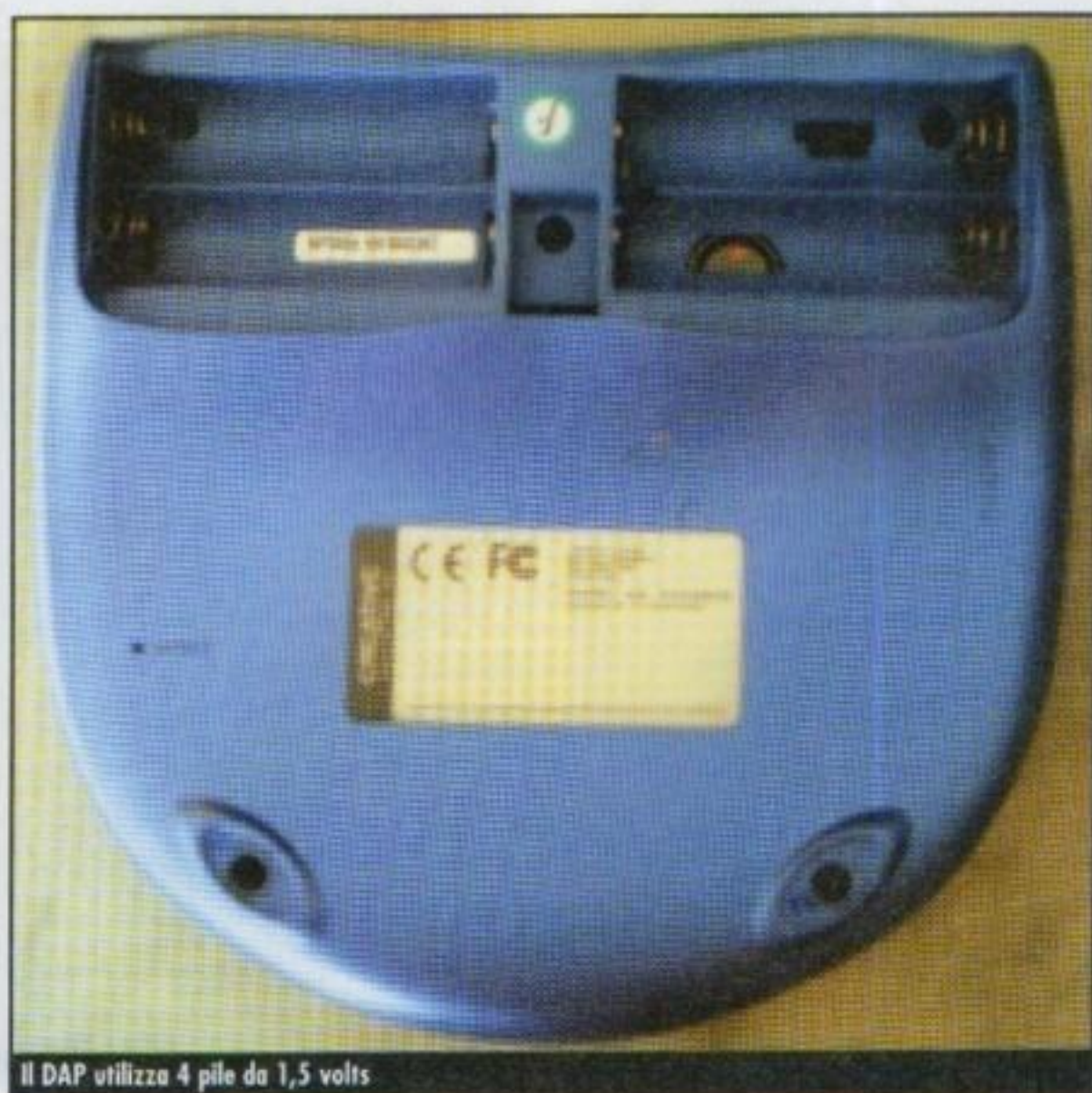
I menu sono piuttosto intuitivi, anche senza leggere il manuale siamo riusciti a trovare tutti i brani che ci interessavano sebbene constatando che la velocità non è la stessa dei moduli Flash Ram di un lettore comune. Girando tra gli elenchi e avviando le canzoni (o gli album) l'Hard disk produce il tipico rumore dei dischi rigidi e impiega qualche secondo a caricare i diversi brani nella Ram, questo però ha anche i suoi vantaggi: la riproduzione è esente da qualsiasi pausa anche scuotendo il DAP con una certa veemenza, e la programmabilità della riproduzione permette di creare delle playlist di svariate ore senza che si debba più toccare il JukeBox: Intere nottate di musica Jungle che vi lasceranno senza fiato...

La connessione con il PC avviene tramite porta USB e in bundle c'è il programma PlayCenter 2 che una volta installato permette la gestione completa del JukeBox. E' possibile cancellare e riordinare la canzoni in modo più veloce che non utilizzando i menu del lettore (sebbene l'interfaccia sia simile usare mouse e tastiera è assai più pratico che premere i pulsantini sotto il display), e naturalmente trasferire nuovi MP3 dal computer in modo da rimpinguare sempre più l'archivio.

Il Playcenter ha al suo interno anche un encoder in grado di traformare i brani dei CD in MP3: basta inserire il disco nel lettore CD-Rom, indicare al programma quali tracce si vogliono trasferire sul lettore e specificare nome dell'artista, titolo dell'album e genere, al resto penserà il programma lanciando cattura, conversione e trasferimento del brano. Sempre dal PlayCenter è possibile riprogrammare il FirmWare del lettore in modo da aggiornarne le funzioni (è previsto per esempio un telecomando che potrà essere utilizzato con la minuscola porta a infrarossi posta anteriormente) e caricare nuovi effetti EAX scaricabili dal sito della Creative.

Certo l'idea di portare in giro nella piccola custodia in dotazione una quantità impressionante di musica fa gola a tutti, ma il JukeBox non è esente da difetti: il volume massimo delle cuffie è per esempio abbastanza basso, se siete soliti ascoltare musica a livelli quasi assordanti il DAP vi sembrerà un usignolo poco convincente.

La durata della batterie poi è abbastanza limitata; 4 ore sono sufficienti a esaurire 4 stilo da 1,5v, a riprova che l'Hard Disk interno non ha consumi proprio ridotti. Dopo averlo provato per alcuni giorni la nostra sensazione è che il DAP sia più adatto a un uso domestico, collegato a uno stereo o a delle buone casse per PC più che a essere sballottato sui vagoni di una metropolitana o nelle tasche di uno skateboarder. Appoggiato sopra lo stereo diventa una enorme comodità, accontenta anche gli audiofili più esigenti con una qualità audio a prova di bomba (ricordate, può memorizzare i brani anche in formato Wave) ed evita del tutto l'utilizzo dei CD da voi acquistati.

Inoltre può pilotare 4 speaker separati dandovi una quadrifonia non raggiungibile nemmeno dai lettori CD più costosi, con tanto di settagli preparati per i vari tipi di ambiente. Certo nulla vi vieta di portarvelo anche sulle piste da sci, ma in quel caso assicuratevi di metterlo in luoghi protetti dalle cadute. Avete idea di come possa diventare un Hard disk una volta scontratosi con un pino?

Ecco dove si programma il piccolo mixer e si selezionano gli effetti EAX.

Il DAP utilizza 4 pile da 1,5 volts

MICROSOFT SIDEWINDER GAME VOICE

"Pronto Mauro? Ho una ideona! Se ci parliamo con il cellulare li massacriamo con il gioco di squadra, ecco guarda uno di loro è proprio nel fortino, non ho detto cretino, ho detto fortino! FORTINO! E cambia le batterie di quell'affare!"

a cura di **Davide Giulivi**

Aah! Che bello iniziare un articolo serio con un po' di facezie, anche se una soluzione del genere, se vi siete mai cimentati in un gioco di squadra online, vi sarà veramente passata nella mente almeno una volta.

Il poter parlare durante le sfide in rete è una delle cose che rende più divertente il giocare in Lan rispetto a Internet, ci si può coprire di insulti vicendevolmente ed elogiarsi nei momenti di migliore agonismo (la prima situazione è indubbiamente più comune della seconda) mentre nelle connessioni tcp/ip casalinghe la quantità limitata della banda dati ha sempre scoraggiato qualsiasi tipo di comunicazione non scritta durante i giochi.

In realtà nel corso degli anni si sono succeduti parecchi programmi per la comunicazione "voice over internet", che semplicemente trasformano il segnale ricevuto dal microfono in file .wav a basso bitrate adatti a essere trasmessi anche dai modem analogici.

Qui stiamo creando un profilo comandi per Half Life.

Utilizzare questi programmi (Buddyphone e Webring sono due esempi classici) contemporaneamente a un gioco online significava però andare incontro al momenti di "lag", attimi cioè in cui il nostro giocatore rimaneva scollegato dall'arena giusto quei secondi necessari agli avversari per disintegrarlo.

Il nuovo Microsoft Game Voice promette l'abbattimento di questo ostacolo verso la libera conversazione tra giocatori attraverso le funzioni di DirectVoice presenti nelle ultime DirectX8 e, ha detta della casa di Seattle, consente anche di impartire dei comandi vocali in grado di liberarci dall'uso della tastiera in alcuni giochi.

All'interno della confezione sono presenti un Pad rotondeggiante da collegare alla porta USB e una cuffia con microfono collegato del tutto simile a quelle usate nei Call Center.

Una volta installato il software (come riporta lo stesso manuale è necessario installare i driver PRIMA di collegare il Pad) dovrete collegare la cuffia al Pad attraverso due jack separati (uno per le cuffie e uno per il microfono) e successivamente lo stesso Pad a una porta USB libera e alle porte Line Out e Mic In della scheda audio.

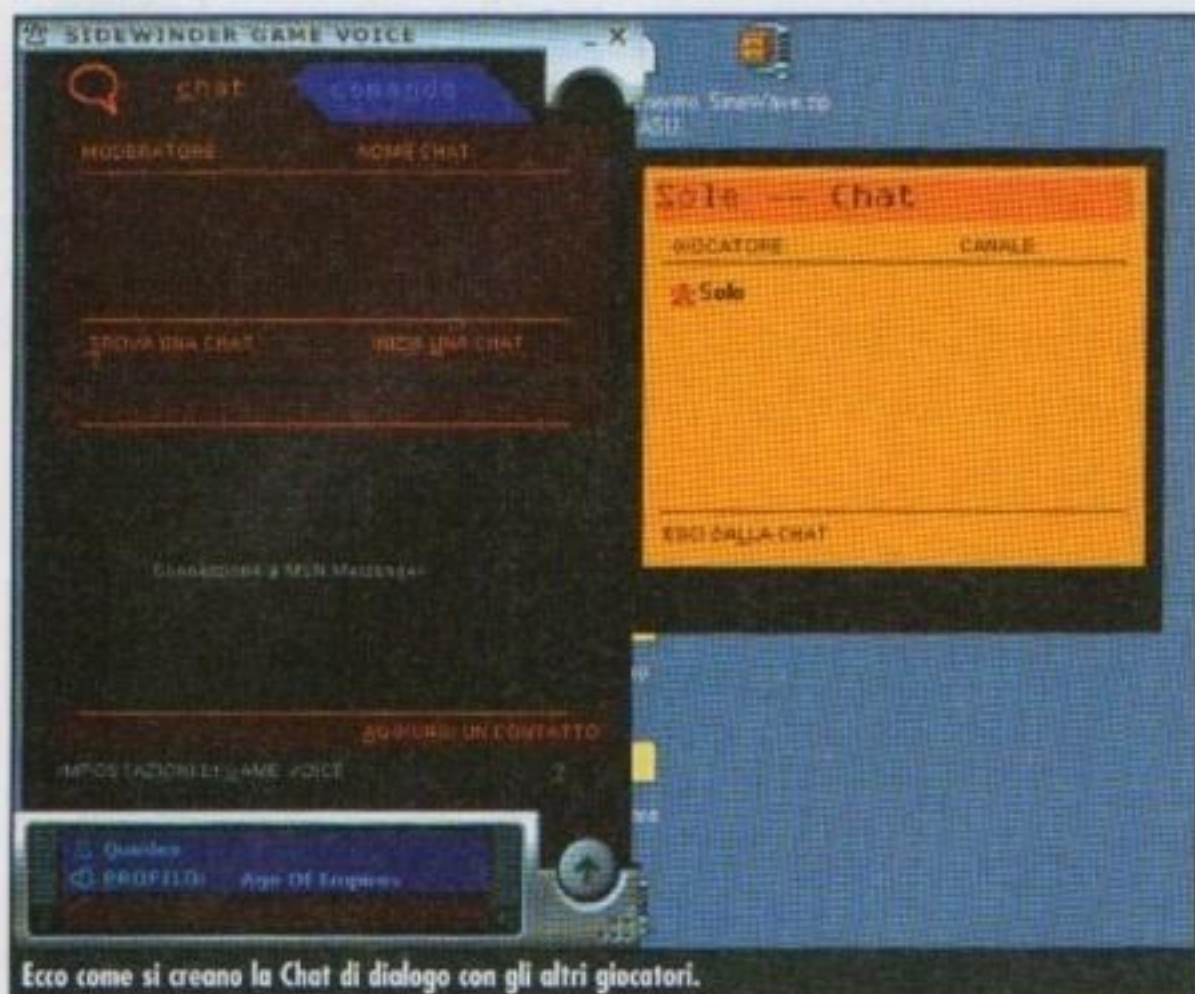
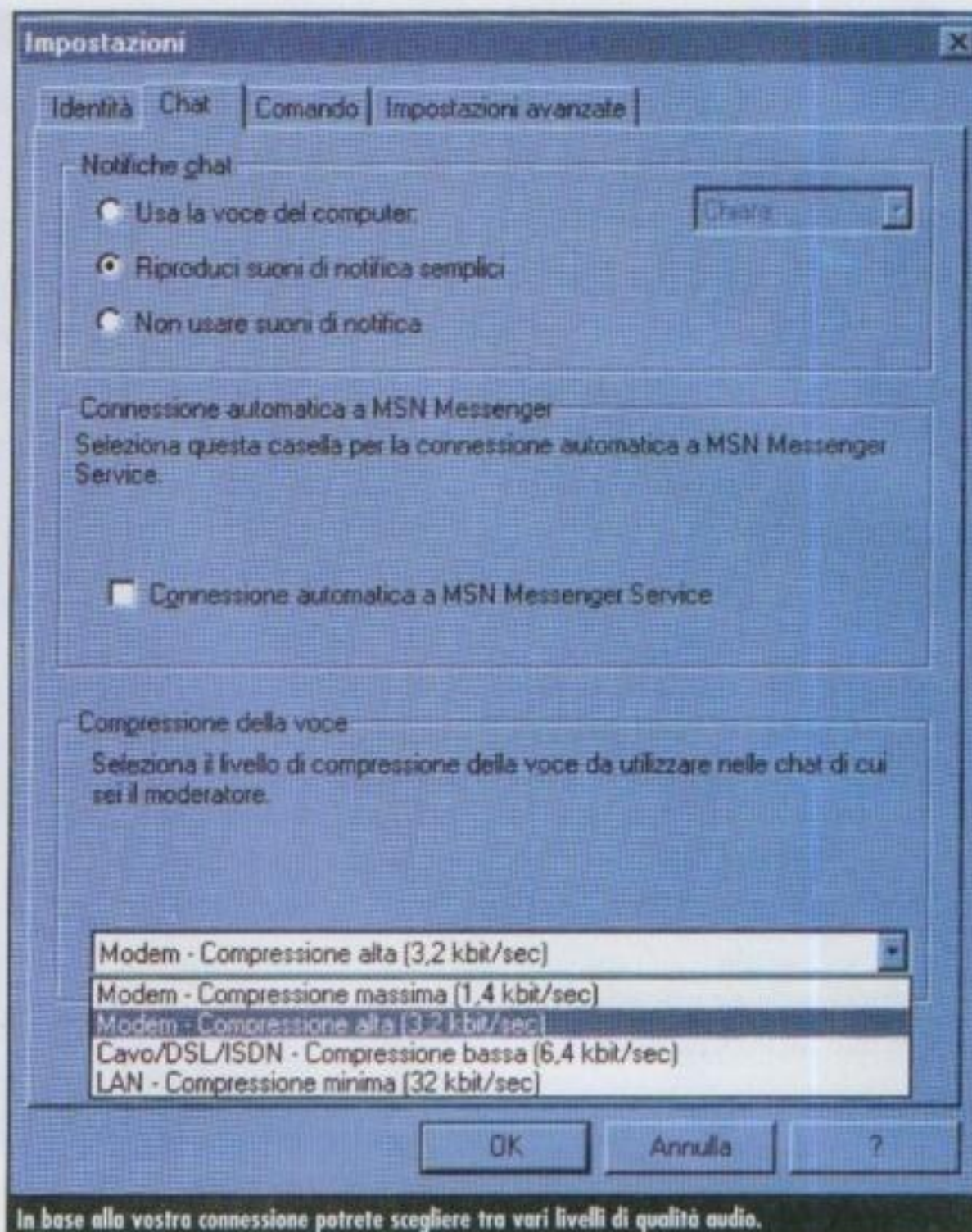
E' da sottolineare che intelligentemente il cavo che va verso le cuffie è dotato di un connettore in grado di sdoppiare il segnale, in questo modo potrete ascoltare l'audio dalle casse senza dover ogni volta armeggiare con i cavetti dietro il PC.

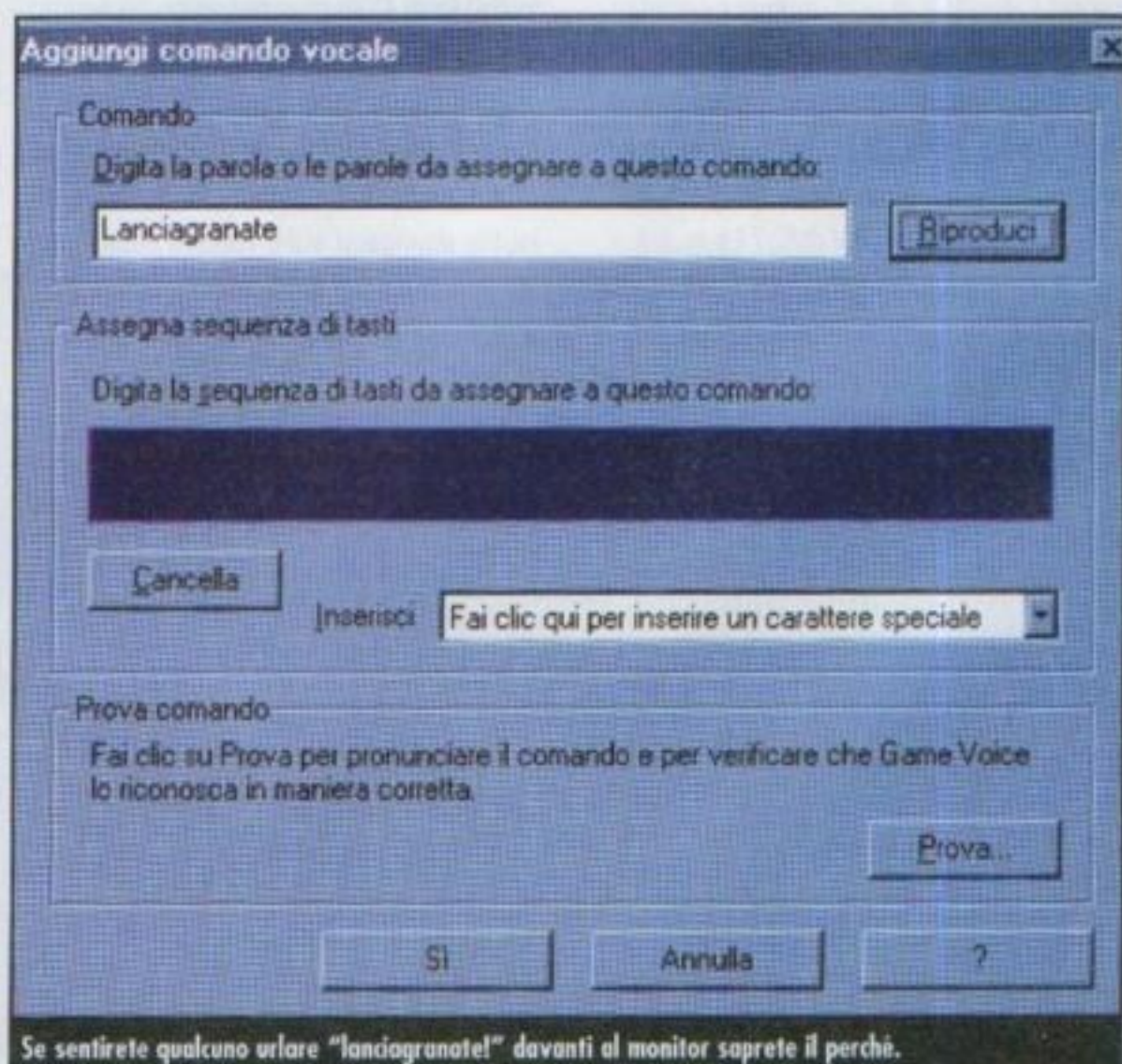
Svolti i preliminari non dovrete fare altro che aprire una connessione e lanciare il programma GameVoice, qui potrete scegliere se utilizzare il microfono per impartire comandi nei giochi o iniziare a dialogare con altri utenti GameVoice in quel momento collegati.

Ecco il Pad e le cuffie che vi faranno sembrare il perfetto centralinista telematico.

Il sistema è semplice: si tratta dopotutto di una connessione Peer to Peer, chiedete ad un vostro amico il suo indirizzo IP, lo inserite nella finestra "cerca chat" et voilà, istantaneamente potrete mettervi a conversare con lui esattamente come al telefono.

Se scoprire il vostro indrizzo IP è cosa che vi preoccupa non temete, "lanciando una chat" il programma del GameVoice vi comunicherà il vostro IP corrente, a quel punto dovrete soltanto comunicarlo alle persone che vogliono dialogare con voi. Potrete dialogare in 8 contemporaneamente (tutti collegati verso la persona che ha lanciato la chat), sebbene sia abbastanza chiaro che un dialogo a 8, oltre a risultare un po' caotico, occuperebbe molta della banda dati a disposizione del vostro modem (anche di uno ISDN), rendendo il

Ecco come si creano la Chat di dialogo con gli altri giocatori.

gioco decisamente frammentato.
Noi lo abbiamo provato con un numero massimo di 3 persone e anche utilizzando normali modem analogici da 56Kbit non ci sono stati né "lag" né innalzamenti del cosiddetto "ping", il valore che indica la velocità con cui i vostri comandi vengono percepiti dagli avversari.
Il trucco sembra essere quello di tenere la priorità delle conversazioni un passo dietro a quella dei dati inviati dall'applicazione. In un momento di grande traffico infatti il gioco continuerà a girare regolarmente ma il parlato slitterà di qualche secondo
La cosa più interessante è che i vostri dialoghi non saranno limitati ai soli possessori di GameVoice; La Microsoft ha infatti reso disponibile sul suo sito un programma di pochi Kilobyte chiamato GameVoice Share (*http://www.gamevoice.com/Download/download_beta.htm*) che consente a qualunque utente dotato di un microfono e casse di partecipare alle "chat" durante il gioco.
Utilizzando il Pad potrete poi scegliere con chi conversare, escludendo le orecchie indesiderate.
Una volta lanciata una chat a ogni utente viene assegnato un numero, ed è possibile distinguere i componenti della nostra squadra dagli avversari.
Premendo uno dei pulsanti contrassegnati dall'uno al quattro limiterete la vostra conversazione al giocatore corrispondente, così come premendo "Team" parlerete soltanto con i vostri commilitoni.
Nei giochi densi di azione il maneggiare con il Pad non è tanto pratico… in giochi più riflessivi come RPG o simulatori militari ci si ritrova invece ancora più immersi nella trama, anche perché con questi giochi l'audio risulta essere ben sincronizzato e la sensazione di "impartire ordini" è evidente. Se siete i fortunati possessori di una ADSL potrete settare la qualità dell'audio fino a 11Khz, un modem a 56K però andrebbe utilizzato con campioni da 8Khz, che restituiscono una voce un po' gracchiante ma comunque comprensibile.
L'altra funzione proposta dal Game Voice riguarda i comandi vocali che ha detta della Microsoft possono essere programmati in luogo dei tasti.
Entrando in un apposito menu potrete creare dei profili per ogni gioco, abbinando a un tasto un comando da impartire a voce, dopodiché, scrivendo la parola da voi desiderata potrete pronunciarla durante la partita e ottenere lo stesso effetto… tutto molto bello, se funzionasse.
In realtà le percentuali di successo dei comandi vocali sono veramente minime, noi abbiamo prima inserito la parola "Railgun" per richiamare l'omonima arma di Quake, il che durante il DeathMatch ha creato situazioni esilaranti con persone che urlavano "RAILGUN! RAAILGUN!" senza ottenere risposta dal PC.
Abbiamo poi compreso che il programma non legge le parole con la giusta dizione inglese e abbiamo riscritto il nome dell'arma in un maccheronico "Reilgan" ma la cosa non ha portato a risultati migliori.
Ci siamo ridotti ad abbinare a ogni comando una singola lettera "ERRE", "ACCA", ma le volte in cui invece del Plasmagun ci siamo ritrovati con un inutile Gauntlet sono state comunque la maggioranza.

In base alla vostra connessione potrete scegliere tra vari livelli di qualità audio.

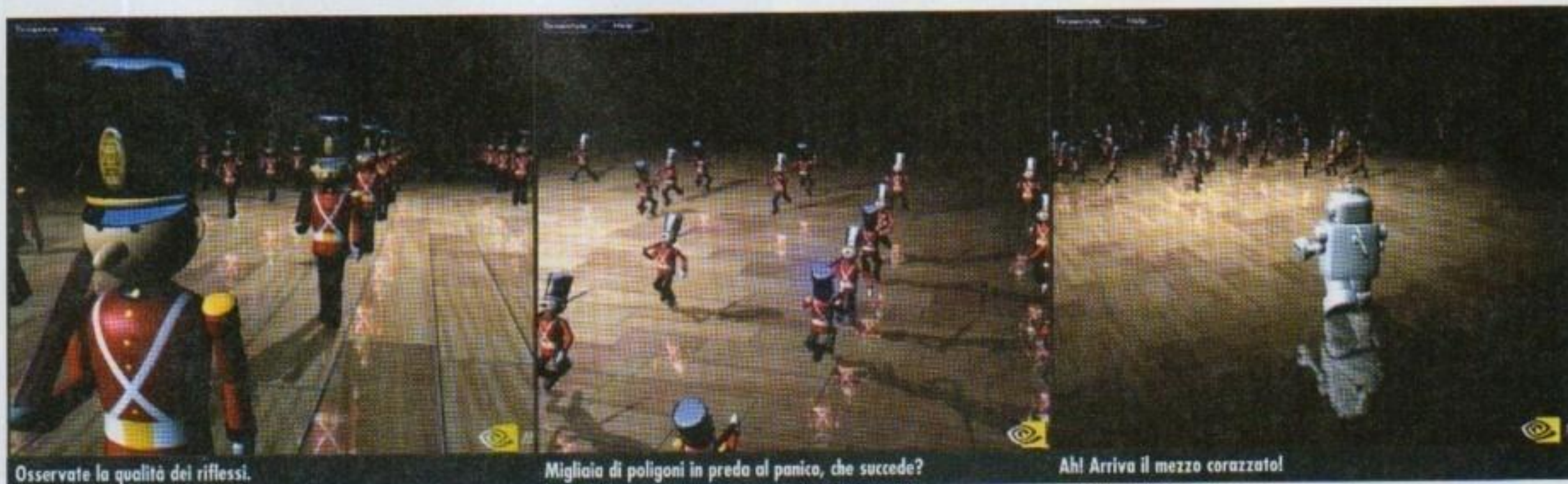
E' evidente che la funzione dei comandi vocali, che sui programmi di dettatura richiede non a caso alcune ore di addestramento del software, è inutilizzabile in qualsiasi gioco anche minimamente arcade. Forse in una rilassante sessione di Ultima Online qualcuno si prenderà la briga di ripetere una decina di volte il nome di un incantesimo invece di cercarlo nei menu, ma è certo che questo GameVoice è raccomandabile solo per le sue funzioni di chat, peraltro interessanti considerando il prezzo abbastanza modesto di 129.000 lire.

Se sentirete qualcuno urlare "lanciagranate!" davanti al monitor saprete il perché.

CREATIVE GEFORCE2 ULTRA

a cura di Davide Giulivi

Se vi piacciono le Corvette in fibra, i bolidi su due ruote da 1200cc, le Mountain Bike "full suspended" con tubi di alluminio e soprattutto le partite online all'ultimo frag ecco arrivata la scheda video che fa per voi.

Vi siete muniti di connessione via cavo a banda larga, avete piazzato una fiammante CPU da 1,2Ghz e vi siete allenati con il mouse ad alta risoluzione.
Entrate nell'arena in pieno DeathMatch, vi lanciate senza esitazione nel punto di maggiore affollamento subito dopo esservi muniti di fucile a canne mozze, colpite due avversari ancora prima che possano rendersene conto, vi voltate repentini per colpirne un terzo che vi sta aggredendo alle spalle quando, in mezzo ai nemici saltellanti e ai missili svolazzanti, l'azione su vostro PC rallenta per una frazione di secondo e il mirino ha una indecisione fatale. Il colpo va a vuoto e i nemici ne approfittano per farvi secco.
Se siete un virtuoso del frag una situazione del genere è del tutto inaccettabile, eppure sul vostro 19 pollici può accadere che, giocando a 1200x1024 anche la più veloce GeForce2 GTS abbia qualche affanno.
Se poi come i professionisti ritenete i 60fps una velocità inadatta alle vostre micidiali rotazioni di 180° i limiti delle GTS alle alte risoluzioni vi sembreranno palesi.
Ammettiamolo, queste valutazioni possono interessare soltanto un numero ristretto di giocatori; Quanti di noi si spingono sopra i 1024x768 pixel per un gioco di Rally (*Claudio Villa – N.d.R.*)? La quasi totalità dei titoli attualmente in commercio gira con una fluidità eccellente su una economica GeForce MX e anche un giocatore esigente osserverà che le GTS sono in grado di gestire con assoluta tranquillità le risoluzioni fino a 1024x768 a 32 Bit anche nei giochi più pesanti...
Ma prendiamo il caso che abbiate comprato un monitor ultrapiatto da 19 o 21 pollici di recente, ammettiamo che durante le vostre partite in rete vogliate utilizzare la stessa risoluzione del vostro desktop, vale a dire 1152*864 o addirittura 1600x1200.
Giocando a queste risoluzioni scoprirete che le GeForce2 GTS iniziano a faticare a causa soprattutto delle loro memorie DDR da "soli" 333Mhz.
In una situazione del genere non avreste che una scelta: comprare una delle nuove schede basate su GeForce2 Ultra, ovvero il chip 3D più potente che si sia mai visto su PC.
I modelli Ultra si basano su una ricetta semplice: prendete un normale GeForce2 e alzatene il clock da 200 a 250 Mhz. A fianco del chip mettete 32 o 64Mb di DDR ad altissima velocità, ben 466Mhz, e otterrete una soluzione esplosiva.
La Creative GeForce2 Ultra monta appunto 64Mb di DDR di questo tipo: la sua GPU è la prima a raggiungere il miliardo di Pixel renderizzabili al secondo, il numero dei *Texel* calcolabili raggiunge di conseguenza i 2 miliardi per secondo.
Inutile dilungarsi sulle *feature* supportate: le Ultra sono del tutto identici alle GTS quanto ad architettura interna e qualità del *Rendering*, esse inglobano una unità di *T&L* in Hardware, sono capaci di effetti sofisticati come *Envinromental Cube Mapping, Vertex Skinnig & Blending, Dot Product Bump Mapping* e *Per Pixel Shading*. Visivamente insomma la Ultra offre la stessa qualità ottenibile da una GeForce MX se non fosse per la maggiore velocità con cui esegue il tutto.
Noi l'abbiamo provata su un Pentium 3 933 con motherboard i815 in grado di sfruttarla in modalità AGP 4x con funzione di *Fast Write* (che trasferisce i dati geometrici direttamente dalla CPU alla scheda senza passare per la RAM) attivata e sinceramente siamo rimasti, nonostante la nostra usuetudine alle novità tecnologiche, piuttosto colpiti.
Se alle risoluzioni comuni la scheda sembra comportarsi appena un po' meglio di una GTS normale una volta superati i 1200x1024 Pixel la Ultra inizia realmente a surclassare la concorrenza... la vera espressione di potenza è arrivata a 1600x1200 a 16 bit colore, dove in un *timedemo* Quake3 ci ha fornito 63 fps davanti ai nostri occhi stupiti.
Giocando a 1600x1024, in formato 16:9 la giocabilità è sempre rimasta su livelli eccelsi (intorno ai 60 fps in modalità 32

Foto ufficiale, un ultra sorriso please.

Osservate la qualità dei riflessi.

Migliaia di poligoni in preda al panico, che succede?

Ah! Arriva il mezzo corazzato!

Notate i dissipatori sulla RAM

Un temibile pirata in Full Scene Anti Aliasing

bit) e soprattutto costante durante l'azione. La Ultra non mostra tentennamenti di alcun tipo in nessuna situazione, sembrando per certi versi la scheda "definitiva" per la odierna generazione di giochi. Certo la sua potenza non è sfruttata in modo adeguato da gran parte del software attuale. Usandola nei giochi di guida o in alcune simulazioni sportive il suo comportamento sembra essere quello di una normale GTS.

L'*Anti Aliasing* a tutto schermo diventa utilizzabile tranquillamente anche a 800x600 a 32 bit, il che rende migliore la qualità delle immagini anche sui monitor più piccoli (sebbene lo stesso effetto risulti esteticamente migliore sui *Voodoo5*), resta il fatto che per sfruttare appieno la scheda solo pochi sparatutto in soggettiva basati su *OpenGL* sono veramente adatti.

Unreal Tournament per esempio ha mostrato dei progressi soltanto nelle modalità a 32 bit, mentre *No One Lives Forever*, basato su motore *LithTech* e Direct3D si è comportato esattamente come sulle GeForce2 "classiche".

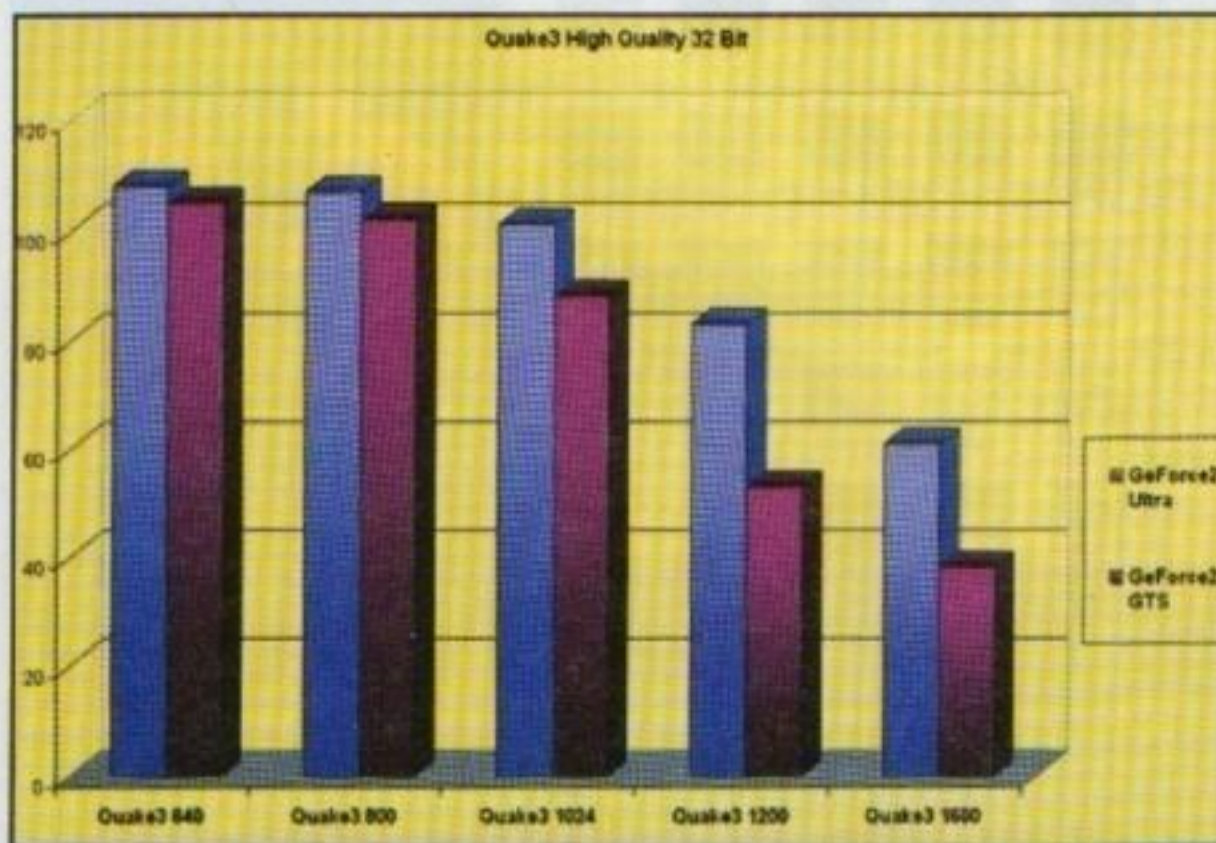
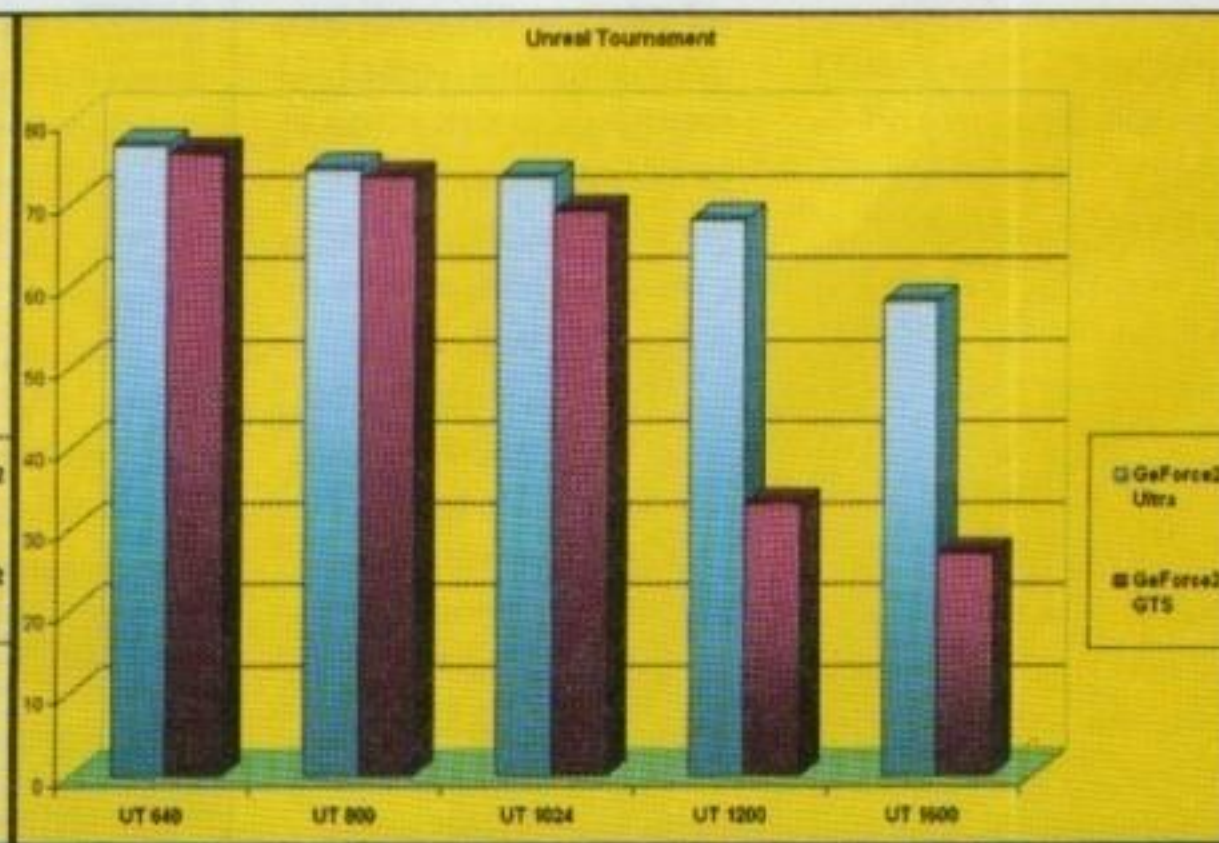
MDK2, altro esempio di titolo *OpenGL*, ha confermato che la Ultra si distingue dalle avversarie solo alle risoluzioni molto alte perchè al di sotto di 1024x768 a 32bit tutte le GeForce2 hanno raggiunto e superato i 100fps... se a questo aggiungete che la Creative Ultra non ha uscite o entrate diverse oltre alla classica VGA risulta evidente chi sia il destinatario di questo piccolo mostro. Anche le fattezze esteriori questo verdognolo gingillo ricordano una "macchina da competizione": la GPU è sormontata da una massiccia ventola dall'ampia calettatura e perfino i veloci moduli RAM hanno incollato sulla loro parte superiore due dissipatori metallici di color verde, il che dona alla scheda una certa somiglianza a quelle macchine elaborate negli anni '70 con il carburatore in vista sopra al cofano.

Si tratta quindi di un prodotto per il giocatore super esigente, per chi vuole la massima fluidità in qualsiasi frangente e a tutte le risoluzioni in modo da poter tenere nel mirino con facilità gli avversari più lontani anche in mezzo ad un inferno di proiettili e fumo.

E la apprezzare per bene solo un giocatore dotato di una CPU in grado di sfruttare la scheda a dovere, perché se è vero che anche un Duron 600 volerà con qualsiasi gioco una volta abbinatogli la Ultra, solo un processore superiore agli 800 Mhz ne metterà in evidenza le vere qualità.

Sulla longevità del prodotto permangono i nostri dubbi: le GeForce2 sono prive di molte funzioni sofisticate inserite nelle DirectX8 e verranno superate sul piano degli effetti in 3 o 4 mesi dal nuovo NV20 sebbene probabilmente almeno sul piano delle performance questa Ultra si difenderà anche in mezzo ai prodotti della prossima generazione.

Insomma se 1.100.000 lire per una scheda video non vi sembrano tante e volete il massimo della velocità durante le feste natalizie sappiate che la GeForce2 Ultra è quello che fa per voi.

Ricordate però; solo un giocatore "professionista" con un PC all'altezza farà buon uso di questo costoso giocattolo.

Quake3 1600x1200 gira a 60 fps...record mondiale

In Unreal Tournament non sfrutta altrettanto bene l'hardware e da risultati più modesti

http://www.oldgamesitalia.net/

TECNO mail

Nuovo Millennio, con anche i crismi dell'ufficialità questa volta. Quando questo evento si ripeterà dubito che le rubriche tecniche verranno stampate ancora su carta, probabilmente le si leggerà su di un display a ologrammi posto nel bel mezzo di un salotto a gravità emulata posto su un satellite per la coltura idroponica delle carote installato nell'orbita di Saturno.
Per ora la Tecnomail esce ancora dai miei tasti azzurrini, in modo un po' nervoso però, perché la rubrica vicina di casa, Internet Village, è passata dalle mani di Ualone (carabi U, ci si becca giovedì al Saloon) a quelle di un medico folle somigliante a uno qualsiasi dei Blur.
Dove andremo a finire.

a cura di Davide "Quedex" Giulivi
dgiulivi@iol.it

Ciao Quedex,
ho letto su più riviste, anche questa in un numero passato della Tecnomail, che Windows Me ha al suo interno un programma per il videomontaggio.
Dato che mio figlio ha acquistato di recente una Ati All in Wonder a cui potrei collegare una telecamera pensavo di risparmiare sul costo di un programma specializzato comprando l'ultima versione del sistema di Microsoft, ottenendo contemporaneamente un miglioramento anche in altri campi. Il programma da te accennato è di buona qualità? E' utilizzabile senza troppe difficoltà?
Grazie anticipatamente

Carlo Grossi

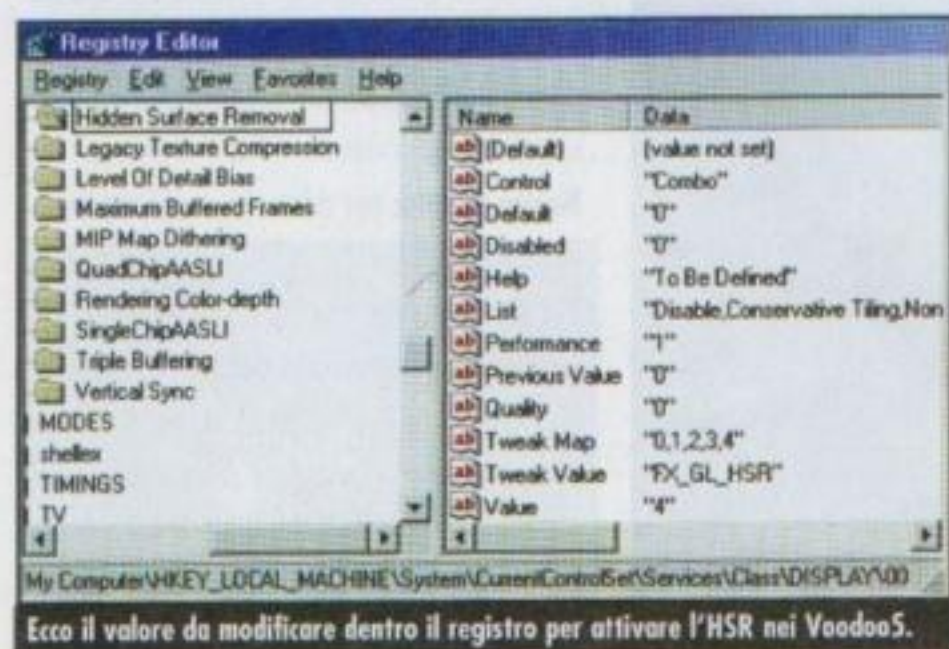
Ciao Carlo,
Il Windows Movie Maker incorporato nelle versioni italiane di Win Me è un programma privo di molte delle funzioni più sofisticate offerte dai software di videomontaggio professionali e ha nella semplicità di utilizzo il suo punto di forza.
Le sue funzionalità di acquisizione di filmati AVI, Mpeg1, Mpeg2 e Quicktime MOV e la possibilità di unire alla traccia video un canale audio aggiuntivo in modo da miscelarlo secondo i parametri scelti dall'utente sono effettuabili in modo talmente intuitivo da non richiedere nemmeno l'utilizzo del Tutorial esplicativo che accompagna il programma.
Utilizzandolo potrai importare un filmato registrandolo direttamente dalla scheda di acquisizione o caricandolo dall'HD-CD-ROM, una volta completata questa operazione troverai una finestra a sinistra in cui sono visualizzate le miniature dei vari spezzoni di film, una di maggiori dimensioni a destra dove potrai osservare la preview dello spezzone attualmente selezionato e una sezione in basso che riporterà la Timeline (il susseguirsi delle scene) del filmato modificata in tempo reale.
Il Movie Maker permette montaggi a livello di singolo fotogramma, consente la miscelazione di sorgenti audio mp3, Wave eWMM e utilizza un algoritmo di suddivisione automatica degli spezzoni che segue in modo molto efficace i cambi di scena presenti nel filmato. Questo rende il montaggio assai rapido perché dalla finestra delle miniature è spesso possibile dividere il filmato in modo logico senza doversi addentrare nei singoli fotogrammi. Di contro però il programma supporta solo un tipo di transizione tra le scene (oltre al taglio "secco"): la dissolvenza incrociata. Il limite principale del programma non risiede però nelle sue funzioni (dopotutto utilizzandolo potrai mixare filmati diversi, eliminare rapidamente le sezioni inutili e aggiungere del parlato o della musica alle scene), quanto nella qualità mediocre del formato di output.
Il Movie Maker può salvare soltanto video di tipo WMV (Windows Media Video), riproducibili dal MediaPlayer, con BitRate bassi adatti a essere scaricati dalla rete o eseguiti tramite streaming.
Il programma riduce il video automaticamente a 320x200 e sebbene l'utente possa scegliere tra vari livelli. In ogni caso, la qualità massima ottenibile è di 768 Kbit al secondo, un filmato cioè con audio mono e campionamenti a 22 Khz con una qualità delle animazioni e dei colori decisamente inferiori a quelli ottenibili da una vecchia VHS.
E' un peccato che alla Microsoft non abbiano pensato di includere tra i formati di salvataggio il normale Mpeg1 o perlomeno delle versioni di WMV con Bitrate più alti... Evidentemente il Movie Maker è stato progettato per chi vuole condividere i suoi filmati in rete e non per chi vuole cimentarsi nel videomontaggio casalingo da riversare su cassetta o CD. Solitamente la scheda All In Wonder di ATI ha in Bundle l'ottimo Ulead VideoStudio 4.0, un programma di Video Editing di ben altra caratura. Controlla che ti sia stato correttamente consegnato insieme alla scheda perché utilizzandolo, magari congiuntamente a Media Encoder gratuito di Microsoft, potrai montare, sottotitolare e salvare filmati con una qualità eccellente sia su CD che su VHS.

Caro Quedex, ho un Voodoo5 da ormai tre mesi, e ne sono totalmente soddisfatto.
Unreal Tournament gira in modo magnifico così come Elite Force, Team Fortress2... Per non parlare delle simulazioni, con l'FSAA attivato Klingon Academy, GP3, Rally Championship sono bellissimi senza mai rallentare.
Bazzicando però nei newsgroup riguardanti i Voodoo ho letto di una funzione chiamata HSR che pare faccia miracoli con Quake3, sai dirmi qualcosa a riguardo? Te lo chiedo perché nelle prove su Quake il Voodoo5 va più o meno come una GeForce MX, quando in teoria dovrebbe essere molto più veloce...
Grazie e complimenti a te e agli altri per la rivista.

Jj5

Con Windows Movie Maker è possibile acquisire e montare filmati Mpeg e Quicktime. Peccato che salvi solo in formato WDM a basso Bitrate.

Ciao Jj5,
Quake3 è senza alcun ombra di dubbio uno dei titoli più esigenti per quanto riguarda l'Hardware e per questo viene utilizzato in modo estensivo per testare le nuove schede video in uscita.
Il suo maggior pregio è quello di sfruttare le funzioni geometriche Standard incluse in OpenGL e di conseguenza i motori T&L che alcuni chip grafici oggi offrono. Il motore della id è insomma un buon test per valutare il comportamento dell'hardware con i titoli futuri, ma proprio per le sue peculiarità rispecchia ben poco il panorama dei giochi odierni. Le GeForce MX, sebbene abbiano un Fill Rate più basso rispetto a quello di un Voodoo5 ottengono risultati migliori proprio grazie al loro motore T&L, assente nel prodotto 3dfx, ma se dovessimo effettuare dei benchmark con il 90% dei giochi attualmente in commercio il Voodoo si piazzerebbe al di sotto solo del GeForce2 GTS.
Detto questo, il gap del Voodoo nei confronti di GeForce e Radeon è in Quake un elemento tangibile, soprattutto alle basse risoluzioni, il che deve avere spinto i programmatori della casa Californiana a inserire nell'ultima versione beta dei driver il cosiddetto Hidden Surface Removal.
Il nome parla da solo: Rimozione delle Superfici Nascoste. Devi sapere che quando una scheda 3D inizia il Rendering di una scena effettua il Texturing (calcola la prospettiva corretta, applica la Texture e la LightMap) anche su alcuni elementi nascosti alla vista del giocatore. Un avversario ancora invisibile dietro l'angolo impegna comunque la scheda video, occupando banda passante nella memoria e soprattutto unità di calcolo. Il motivo di questo strano comportamento risiede nella velocità delle CPU. Le funzioni di rimozione dei poligoni nascosti sono infatti gestite dal processore centrale, non ancora veloce abbastanza da poter assicurare una visione corretta della scena nel caso il nostro punto di vista cambi repentinamente... un Athlon o un P3 di oggi non riescono a richiamare abbastanza velocemente i dati riguardanti un elemento comparso improvvisamente vicino a noi, per questo Quake carica delle "sezioni" di livello che invia alla scheda in modo da farle Renderizzare interamente, disinteressandosi invece delle sezioni più lontane. Avere già pronto in memoria il prossimo corridoio è molto meno impegnativo per la CPU che non doverlo inviare alla scheda grafica solo nel momento in cui lo abbiamo imboccato, soprattutto considerando che in quel corridoio possono o meno esserci oggetti o personaggi in movimento che potenzialmente potrebbero comparire con un attimo di ritardo nel caso dovessimo caricare l'intero paesaggio nello stesso istante.
Se vedere degli oggetti attraverso le pareti (cosa che può accadere entrando in una stanza, mentre la CPU sta decidendo cosa la vostra prospettiva debba mostrarvi) o peggio ancora scorgere particolari a distanze dubbie (magari più vicino di quanto non dovrebbero) ti sembra un compromesso accettabile in cambio di qualche fps in più ecco le istruzioni per attivare la nuova funzionalità sperimentale nei recenti driver beta.
Lancia l'editor di registro (Regedit presente nella cartella Windows) e nella finestra di sinistra raggiungi la chiave di registro [HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\DISPLAY\000x\Glide\Hidden Surface Removal], la x dopo 000 indica il numero di cartella contenente la sottocartella Glide, ce ne sono 3 e dovrai aprirle tutte finchè non troverai la cartella di nome Hidden Surface Removal (la sua posizione nelle tre cartelle varia da installazione a installazione).
A questo punto clikka due volte sulla voce "disabled" nella finestra di destra e modifica il valore da 2 a 0. Così facendo l'opzione sarà attivabile dai 3dfx Tools, e per far si che sia sempre visibile dovrai, sempre nel Regedit, clikkare con il tasto destro sulla cartella Hidden Surface Removal e rinominarla inserendo uno spazio prima delle tre parole.
Così facendo eviterai che al successivo reboot la funzione scompaia di nuovo.
Passa quindi ai 3dfx Tools, vai in Advanced Features e trova la nuova voce; selezionandola si aprirà un menu a tendina dove è possibile scegliere il livello di aggressività del nuovo effetto.
Con "Aggressive Tiling" otterrai velocità maggiori ma anche parecchi difetti visivi, con "Conservative Tiling" all'opposto noterai un numero di fps ed errori di Rendering più basso.
Nel caso tu scelga la prima opzione dovrai anche disattivare la voce "Guardband Clipping" o lanciando Quake otterrai un messaggio di errore.
Per ora questa "tweak" funziona solo con Q3 e suoi derivati (Elite force, Heavy Metal), e sebbene acceleri il gioco anche del 20-30% nei timedemo alle alte risoluzioni porta con se un framerate altalenante durante le partite e una quantità di errori visivi piuttosto alta. Per ridurli al minimo è bene attivare il Vertical Sync nella sezione Glide/OpenGL dei 3dfx Tools e modificare il valore dell'istruzione seta com_maxfps all'interno del file q3config in 60 (solitamente è 85).
Per farlo vai nella cartella q3base e apri q3config con il notepad (nel caso di elite force il file si chiama efconfig), già che ci sei disattiva le ombre cambiando il valore del comando seta cg_shadows in 0; le ombre infatti contribuiscono a sottolineare i difetti dell'HSR.
Gli svantaggi offerti da questa nuova tecnica sono a mio parere troppi per consigliarla a tutti, è vero che con FSAA 2x a 800x600 il nostro Quake è passato da 53 a 72 fps, ma ammetterai anche tu che vedere il gioco cosparso di errori visivi a ogni piè sospinto toglie molto al divertimento. L'HSR è uno dei punti di forza della nuova architettura Mosaic (ex Gigapixel) che 3dfx ha intenzione di utilizzare nei chip del futuro, segno che una volta implementato nell'Hardware la sua efficienza è ben diversa. Per ora accontentati delle funzioni normali del Voodoo5, dopotutto anche l'occhio vuole la sua parte.

Catturare uno screenshot con HSR attivato è per ora impossibile, ecco una foto del monitor, notate l'armatura dove non dovrebbe essere?

Ecco il valore da modificare dentro il registro per attivare l'HSR nei Voodoo5.

RAGE OF MAGES

Chi ha detto che PCZeta non avrebbe mai offerto un GdR come Gioco di copertina? Chiunque sia stato a pronunciare queste infamie!, si consideri smentito in questo istante, perché il titolo del mese è proprio un classico Gioco di Ruolo!

REQUISITI DI SISTEMA
SISTEMA OPERATIVO: Windows 9x, NT 4.0, Directx 5.0
Processore: Pentium 100 Mhz (Pentium 166 Mhz consigliato)
RAM: 16 Mb (32 Mb consigliati)
Scheda video: pci svga 1 Mb di memoria (640x480, 65536 colori o 16 bit)
Scheda audio: Windows compatibile (stereo 16 bit consigliato)
Spazio su disco: 85 Mb installazione minima, 185 Mb installazione massima
Note: mouse necessario

INSTALLAZIONE

Inserito il cd nel lettore apposito sullo schermo dovrebbe apparire automaticamente il menu del gioco che comprende le seguenti opzioni (se sul vostro sistema la funzione *autorun* è disattivata, aprire Gestione risorse e fare doppio clic sull'icona del cd-rom; quindi fare doppio clic sul programma *Autorun.exe*).

Ma non un GdR classico alla Dungeon & Dragons. Bensì centrato molto più sull'aspetto tattico e combattivo, che non sulla gestione maniacale del personaggio. Tuttavia il vostro alter ego virtuale ha capacità ben definite e molteplici, che cresceranno nel corso dell'avventura e con le esperienze accumulate.

Centrato sui combattimenti si è detto. Il motivo è semplice, un cattivone (il tipico cattivone di turno), si è permesso di scombussolare tutto il mondo di Rage of Mages, terrorizzando i pacifici villaggi e le ridenti cittadine, e dando vita a orribili creature come diavoli e spiriti maligni, o mutando in mostri le piccole creature delle foreste. Siete quindi chiamati a dare una lezione al diabolico malfattore, mettendovi nei panni di un guerriero o di un mago, scegliendo con cura le caratteristiche principali, e le abilità secondarie nelle arti guerriere o in quelle magiche. Se avere a disposizione solo due categorie di personaggi può sembrare riduttivo, (divise ciascuna in maschile e femminile, con le peculiarità del caso), tenete presente che lo scopo del gioco è divertire nei vari combattimenti, a colpi di svariate armi magiche e non, e di incantesimi lanciati dai vostri maghi sempre più potenti. Questa è la natura del gioco.

Parlo da solo... forse sono pazzo...

E nel corso dell'avventura vi imbatterete in altri personaggi che potrete arruolare per formare una piccola elite con la quale dare scacco matto al signore del male. In questo Rage of Mages riesce egregiamente, mettendovi a disposizione tutti i comandi per guidare il vostro piccolo plotone in foreste, dungeon, fortezze... e da una piacevole sensazione di appagamento sconfiggere via via creature malvage sempre più potenti. Fino allo scontro finale! ...non mi resta che augurarvi buona fortuna!

Il mio viaggio è appena iniziato... però la dietro intravedo un orchetto che cerca di prendermi alle spalle: mo' ti aggiusto io!

INIZIARE A GIOCARE

Installato il gioco la voce *Installa* viene sostituita dalla voce *Gioca*, selezionando la quale dando il via alla partita si accede al menu seguente:

Nuova partita: per dare vita a una nuova sessione di gioco

Più giocatori: gioco in *multiplayer*

Scenari: questa opzione del menu principale vi consente di visualizzare i filmati della parte del gioco che avrete completato. I filmati possono essere selezionati scegliendo la lista proposta.

Crediti: visualizza i titoli di coda

SCORCIATOIE DA TASTIERA

Esc	menu schermata della battaglia
F1	Guida comandi
F11	Smoothing on/off
I	Apri/chiudi inventario
Q o B	Apri/chiudi libro degli incantesimi
Spazio	Apri/chiudi zaino e libro degli incantesimi
Tab	Modalità immagine nel pannello di informazione
H	Mostra tutti i colpi on/off
L	Danno volante on/off
M	Sposta
A	Attacca
G	Fermati e attacca
D	Difendi
C	Lancia
S	Lancia (spostati e attacca)
T	Fermo
R	Ritirata
Alt	Spostamento di forza
Ctrl	Attacco di forza/muoviti e attacca
Shift	Aumenta forza/unità di annullamento verso/dalla selezione
Ctrl 1...9	Selezione salva il gruppo
1...9	Ripristina selezione del gruppo
Alt 1...9	Ripristina selezione del gruppo con schermo centrato
Shift 1...9	Aggiungi un gruppo alla selezione
W	Cambia modalità Wimp
F	Cambia modalità di formazione
+ e -	Cambia velocità del gioco
Ctrl F5...F8	Crea scorciatoie per gli incantesimi
F5...F8	Scorciatoie per incantesimi
Alt Gr + e -	Dimostrazione iniziale e finale
Alt S	Salva la schermata
Enter	Manda un messaggio in un gioco multiplayer
Alt F4	Esci dal gioco

Carica gioco: se avete salvato una partita, potete caricarla da qui.
Server: per dare inizio a una partita in *multiplayer* come server
Palazzo della fama: mostra i migliori risultati dei giocatori
Esci: chiude il gioco

OPZIONI PER IL MULTIPLAYER

Ogni gioco in *multiplayer* in Rage of Mages utilizza la tecnologia *client-server*. Il server registra e gestisce tutto ciò che accade nel gioco. Il *client* rappresenta un altro giocatore. Il *server* e il *client* possono coincidere.

Potete scegliere tra tipi di opzione *multiplayer* (a più giocatori), che usino internet o una connessione diretta via modem.
Il server è estremamente importante in un gioco a più giocatori. Un solo server comanda un solo gioco a più giocatori.
Dedicated server multiplayer: questa opzione è consigliata se i giocatori sono numerosi. si raccomanda di usare come server il computer che dispone del processore più potente. l'opzione "server" nel menu principale è responsabile dello schema del dedicated server multiplayer.
Local server multiplayer: il computer che funge da server è al tempo stesso un client. in tal caso il computer è semplicemente un altro giocatore. cio' richiede notevoli risorse e la velocità del gioco dipende dal numero di giocatori.
Internet server multiplayer: il computer avvia un client dando il via a un gioco creato da un computer che funge da server.
Quando selezionate un gioco a più giocatori nel menu principale, otterrete una schermata simile a quella di un gioco a un solo giocatore. Se avete già giocato e vi piace il personaggio usato nella missione precedente, potete selezionarlo oppure crearne uno nuovo. In tal caso, selezionate l'opzione *nuovo personaggio* e fate clic con il pulsante sinistro del mouse sul pulsante *accetta*.
In seguito, potete creare un nuovo personaggio seguendo le istruzioni già descritte.
L'unica differenza rispetto al gioco per un solo giocatore consiste nel poter scegliere l'aspetto del proprio avversario in una lista di numerosi ritratti (per sceglierlo, fate clic con il pulsante sinistro del mouse sui pulsanti posizionati sotto i ritratti).
Dopo aver creato il nuovo personaggio, fate clic con il pulsante sinistro del mouse sul pulsante *accetta*. Potrete visualizzare una finestra di dialogo, in cui dovrete scegliere il protocollo di rete (vedi la sezione *server*) da usare. Avrete anche a disposizione una lista di server e la lista dei nomi dei giocatori.
Potete unirvi a loro oppure creare la vostra sessione di gioco. Se volete unirvi a un gioco che esiste già, selezionate *unire*. Il *client* verrà azionato sul vostro computer e vi collegherete al server selezionato.
L'opzione *creare* consentirà di azionare un server e un *client* sul vostro computer.
Potrete creare il vostro gioco e il resto dei giocatori potrà unirsi a voi. Dovete scegliere una mappa dalla lista di cartine disponibili e fare clic con il pulsante sinistro del mouse sul pulsante *ok*.
Un gioco a più giocatori si differenzia da un gioco a un solo giocatore in quanto non esiste una finalità del gioco, (l'unica missione è ucciderli tutti!). Tale gioco è comunque emozionante in quanto potrete migliorare le abilità del personaggio, trovare oggetti interessanti, combattere mostri e nemici e soprattutto, interagire con gli altri giocatori. In un gioco *multiplayer*, gli edifici vengono utilizzati molto spesso. Per esempio, potete accedere al negozio di armi che si trova esattamente al centro della mappa come in un gioco a un solo giocatore. Anche la locanda, dove potrete ingaggiare i mercenari, è presente sulla mappa.

Quella sacca oltre il laghetto è protetta da malefiche api... armati o mio fido arco!

CREARE UN PERSONAGGIO

Selezionate l'opzione *Nuova partita*. Vi verrà mostrato un breve filmato nel quale quattro diversi personaggi vengono introdotti al gioco. Al termine del filmato apparirà la prima schermata di creazione del personaggio e della partita.

Potete scegliere tra mago e guerriero, e, per ciascuno, se maschile o femminile.

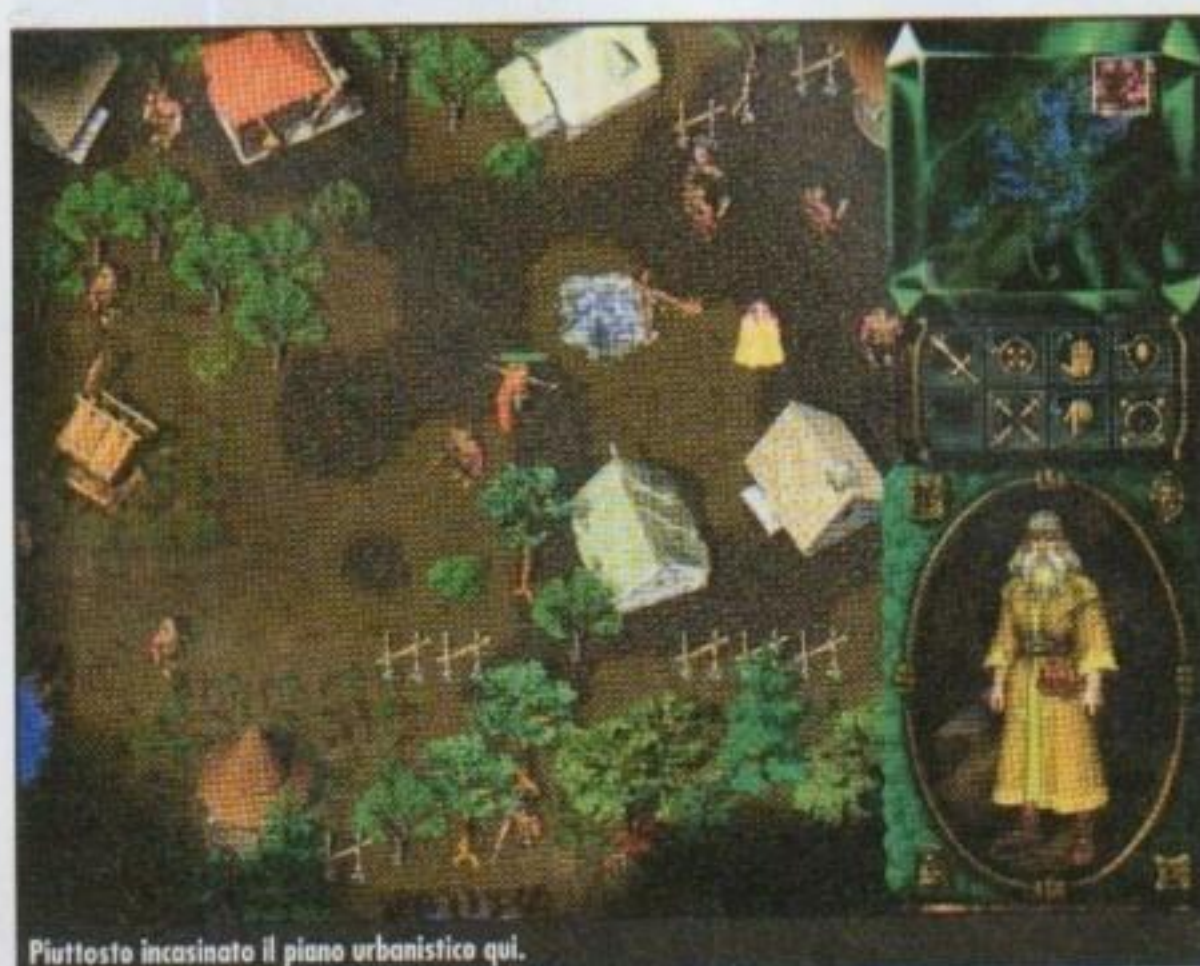
Guerriero: possono usare qualsiasi tipo di arma e indossare qualsiasi tipo di armatura; non possono fare incantesimi ma possono ricorrere a molti oggetti magici e leggere le pergamene magiche.
Mago: possono utilizzare solo alcune armi e non indossano armature troppo pesanti per il loro minuto fisico; combattono lanciando incantesimi potendo colpire il nemico anche da grandi distanze.
Tramite le tre pedine da scacchi nella parte destra della schermata si imposta il livello di difficoltà. Il *pedone* rappresenta il livello facile, l'*alfiere* il livello normale, e la *regina*

Li vedete? Vedete tutti questi scheletri? Grossi vero? ...erano simpatici scoiattolini giganti...

quello difficile. E' ora il momento di dare un nome al personaggio, alla fine della pergamena visualizzata. Per passare alla schemata successiva fate clic sulle ultime due lettere della scritta Book dell'antico tomo visualizzato.

CARATTERISTICHE DEI GUERRIERI

Se avete scelto un guerriero appare proprio questa schermata (non un'altra!)

In basso a destra viene visualizzato l'aspetto del personaggio, mentre in alto a sinistra potete modificare i valori delle caratteristiche di base *Corpo, Agilità, Mente* e *Spirito.* Il comportamento del personaggio e il suo rapporto con la realtà virtuale nel quale è immerso dipendono da queste caratteristiche; sono quindi cruciali. Si tratta di connotazioni innate e non cambiano nel corso del gioco, eccetto quando vengano usate le armi o arti magiche.

Corpo: corporatura e potenza muscolare del personaggio. Se questo valore è elevato, il personaggio è più forte, è in condizioni fisiche migliori, e può inoltre subire e infliggere danni maggiori.
Agilità: destrezza e livello di coordinazione del personaggio. Se i suoi riflessi sono buoni riesce a muoversi più facilmente, evitare colpi, condurre attacchi precisi e allargare il suo spettro visivo. Infine un alto valore di questo parametro riduce la latenza tra gli attacchi portati dal personaggio.
Mente: capacità di logica e abilità decisionale del personaggio. Il livello intellettuale indica la sua capacità di apprendimento, di acquisizione delle nuove abilità e il potere degli incantesimi.
Spirito: abilità nel fare incantesimi e resistenza del personaggio. Tale valore è utile sia ai guerrieri sia ai maghi.
I punti non assegnati a questi quattro campi vengono automaticamente trasformati all'inizio della partita in punti di *Esperienza.*
In basso a sinistra invece vi è l'elenco delle caratteristiche variabili o secondarie.
Hp (salute): livello di vitalità. Direttamente proporzionale ai danni che il personaggio potrà subire. Se questo valore scende a zero perde conoscenza; sotto −10 il personaggio è definitivamente perduto. Aumenta con i punti di *Esperienza.*
Mana: livello di energia magica a disposizione del personaggio. E' anche proporzionale alla potenza dei suoi incantesimi. Nel guerriero è sempre 0.
Dmg (danni): indica il livello di ferite inflitte potenzialmente dal personaggio quando riesce a colpire un avversario, e dipende dalla caratteristica *Corpo*, e dall'arma utilizzata, nonché dalle abilità ed esperienze accumulate.

Oh... che bella cittadina! Chissà come ci sono arrivato...

Colpire: precisione in attacco del personaggio. E' proporzionale alle probabilità che questi porti a termine un attacco con successo. Inoltre aumenta la probabilità di ferire parti non protette da armatura. E' determinato dai valori di *Corpo* e *Agilità*, e durante il gioco può aumentare con l'esperienza, l'uso di particolari armi, od oggetti magici.
Parare: indica la difesa del personaggio. Comprende la capacità dell'armatura (naturale o meno), di proteggerlo dai colpi in arrivo. L'abilità del nostro eroe nello schivare gli attacchi, e neutralizzare gli effetti magici. E' proporzionale al valore di *Agilità* impostato all'inizio e aumenta con armature migliori.
AC (incasso): valore dei danni che possono essere assorbiti dall'armatura e quindi evitati al personaggio. Tutti i colpi degli avversari andati a segno saranno quindi ridotti da questo valore. Importante perciò procurarsi nel corso del gioco armature sempre migliori, oppure trovare magie o pozioni magiche protettive.
Altri parametri non visibili da questa schermata sono:
Peso: indica la quantità di oggetti indossati, o trasportati dal giocatore.
Influenza velocità, e avere uno zaino ne aumenta la capacità.
Vista: distanza alla quale il personaggio riesce a distinguere oggetti, edifici, altri personaggi e mostri. E' influenzata dagli ostacoli naturali come muri, colline, etc. Inoltre più si è in alto, maggiore è la visuale.
Velocità: capacità di movimento. E' direttamente proporzionale all'*Agilità*, e alla conformazione del terreno.
Ci sono poi due ultime categorie di caratteristiche, distinte in *Specialità* e *Resistenza.* Il primo gruppo raccoglie anche le abilità dei guerrieri nelle diverse armi, che illustriamo di seguito. Il secondo distingue semplicemente la resistenza del personaggio (guerriero o mago), agli incantesimi di diversa natura.
Le specialità per i guerrieri sono le seguenti:
Spada: appartengono a questa categoria spade, spadoni, daghe, spade e due mani, pugnali, etc. Il vantaggio di questo tipo di arma è la bassa latenza tra un attacco e il successivo, e la precisione.
Ascia: asce semplici, bilama e a due mani caratterizzate da un intervallo di tempo tra gli attacchi più lungo, ma anche da una devastante potenza all'impatto.
Randello: clave, clave chiodate, mazze, randelli, bastoni e le cosiddette morningstar. Armi economiche e molto diffuse nel gioco.
Picche: lancie, giavellotti e alabarde. Ottengono un bonus difensivo mantenendo buone caratteristiche in combattimento.
Armi da lancio: tipicamente archi e balestre. Permettono l'attacco a distanza e sono le uniche armi in grado di colpire i mostri volanti.

CARATTERISTICHE DEI MAGHI

Selezionato un mago o una maga, arrivate a questa schermata, differente da quella relativa alle caratteristiche del guerriero.

Le differenze sono tutto sommato poche ma sostanziali. I valori delle caratteristiche principali saranno sbilanciate a favore di

Piuttosto incasinato il piano urbanistico qui.

http://www.oldgamesitalia.net/

Eccolo! E' lui! Il cattivone di turno in posa trionfale nel filmato introduttivo!

Intelligenza e *Spirito*, che influenzano direttamente le abilità magiche e di apprendimento del vostro personaggio; mentre al posto dell'arma preferita potrete selezionare la Sfera magica di preferenza del vostro mago. Selezionate quindi la Sfera magica che pensate di utilizzare maggiormente nel gioco: questa riceverà un notevole vantaggio sulle altre quattro. Questo non significa che il vostro personaggio non potrà gettare incantesimi di altre Spere magiche, ma il risultato sarà inferiore rispetto a quella scelta.

Fuoco: questa sfera contiene principalmente incantesimi che infliggono danni operando con il calore e il fuoco: *Fire arrow, Fire ball, Fire wall, Fire sacrifice* e l'incantesimo di *Protection on fire.*

Aria: insieme di magie utilizzate per trasformare l'essenza dell'etere, creando effetti ottici come *Light, Invisibility,* e altri tipi di effetti: *Lightining, Prismatic spray* e *Protection from the air.*

Acqua: sfera che raggruppa le varie trasformazioni chimiche, come per esempio: *Healing, Freezing cloud, Poison cloud, Acid stream,* e *Protection from the water.*

Terra: i poteri racchiusi in questa sfera di magie sono in grado di creare e mutare. I suoi incantesimi sono: *Shield, Stone wall, Stone curse, Meteor storm,* e *Protection from the Earth.*

Stelle: la magia delle stelle è la più complessa e la meno studiata. Contiene incantesimi che operano all'interno (metabolismo), e all'eterno (extraplanare) del personaggio. Non esiste alcuna protezione contro questa forma di magia, le cui manifestazioni possono essere estremamente diverse: *Bless, Haste, Raise spirit* e *Teleport.*

Carlo Rizzante

La schermata iniziale... che lusso!

ALCUNI DEI MOSTRI CHE INCONTREREMO

Orchi

Orchetti

Api

Scoiattoli

Tartarughe

Diavoli

ORCHI

Di forma umanoide, ma imbruttiti e di scarsa intelligenza. Sono pericolosi per brutalità e aggressività, e duri da battere ma scarsamente resistenti alla magia.

SPIRITI MALIGNI

Esseri molto pericolosi, resistenti sia alle armi per la loro "immaterialità", sia alle magie. Sono tuttavia lenti e quindi evitabili con un pizzico di saggezza.

ORCHETTI

Cugini degli Orchi. Più abili dei folletti nell'uso delle armi e più pericolosi anche in piccoli gruppi. Dovreste incontrarli presto nel corso del vostro viaggio verso le terre del tenebroso Signore del male.

FOLLETTI

Piccoli esseri che abitano le foreste. Sono molto veloci e solitamente usano armi grezze come picconi o fionde. Non rappresentano un grave pericolo, se non in gran numero.

API

Questi insetti dagli enormi pungiglioni non sono particolarmente pericolosi. Nonostante l'alta capacità di danno che possono fare, sono anche molto deboli, e se armati di un buon arco dovreste poterle neutralizzare in breve.

SERPENTI

Alta resistenza alle magie, ma lenti e poco potenti.

SCOIATTOLI

La prima volta che incontrai nel gioco queste creature, ho pensato "Oddio, sono circondato dai lupi giganti!"... e invece sono solo scoiattoli. Vi lascio immaginare il mio stupore...

PIPISTRELLI

Queste sì che sono creature impegnative: con il loro attacco a onde sonore a distanza possono mettervi in serio imbarazzo.

TARTARUGHE

Ci risiamo: ma sono tartarughe queste? E' proprio ora di mettere a posto il mago cattivo!

DRAGHI

Da tempo non si vedevano draghi in giro. Ora sono stati risvegliati dal torpore e sono sotto l'influenza delle forze malvage che li usa per i suoi scopi. Potenza e resistenza elevate, e uso della magia ne fanno avversari temibili.

DIAVOLI

Creature misteriose e sconosciute. Di loro non si sa quasi nulla, nemmeno se esistano in realtà, ma se ne incontrate uno sappiate che quei pochi che sono sopravissuti hanno riferito che sono potentissimi.

Spiriti maligni

Folletti

Serpenti

Pipistrelli

Draghi

APACHE VS. HAVOC

Un malaugurato incidente ha impedito, il mese scorso, che su PCZeta venisse distribuita la copia funzionande di *Apache vs. Havoc*, il simulatore di elicottero della Empire ambientato in tre "punti caldi" del nostro globo. Pensiamo di fare cosa gradita ripubblicando così sia il CD che la presentazione - questa volta incrociando saldamente le dita! Il Beretta nazionale è comunque già stato appeso per i pollici...

MANUALE

Il manuale completo del gioco, in due parti e in italiano, è contenuto sul CD difettoso del mese scorso in formato *.pdf*. In alternativa, potrete scaricarlo dal nostro sito http://www.kwvideogiochi.it. Per leggerlo avrete bisogno di *Acrobat Reader*, di Adobe (http://www.adobe.com).

REQUISITI DI SISTEMA

Per far girare *Apache vs. Hokum* il vostro sistema deve avere questi requisiti minimi:

SISTEMA OPERATIVO: Windows 95/98

CPU: Pentium II 300MHz

RAM: 32Mb RAM

Scheda acceleratrice: 3D

CD-ROM: x4

Hard Disk: 270 Mb liberi

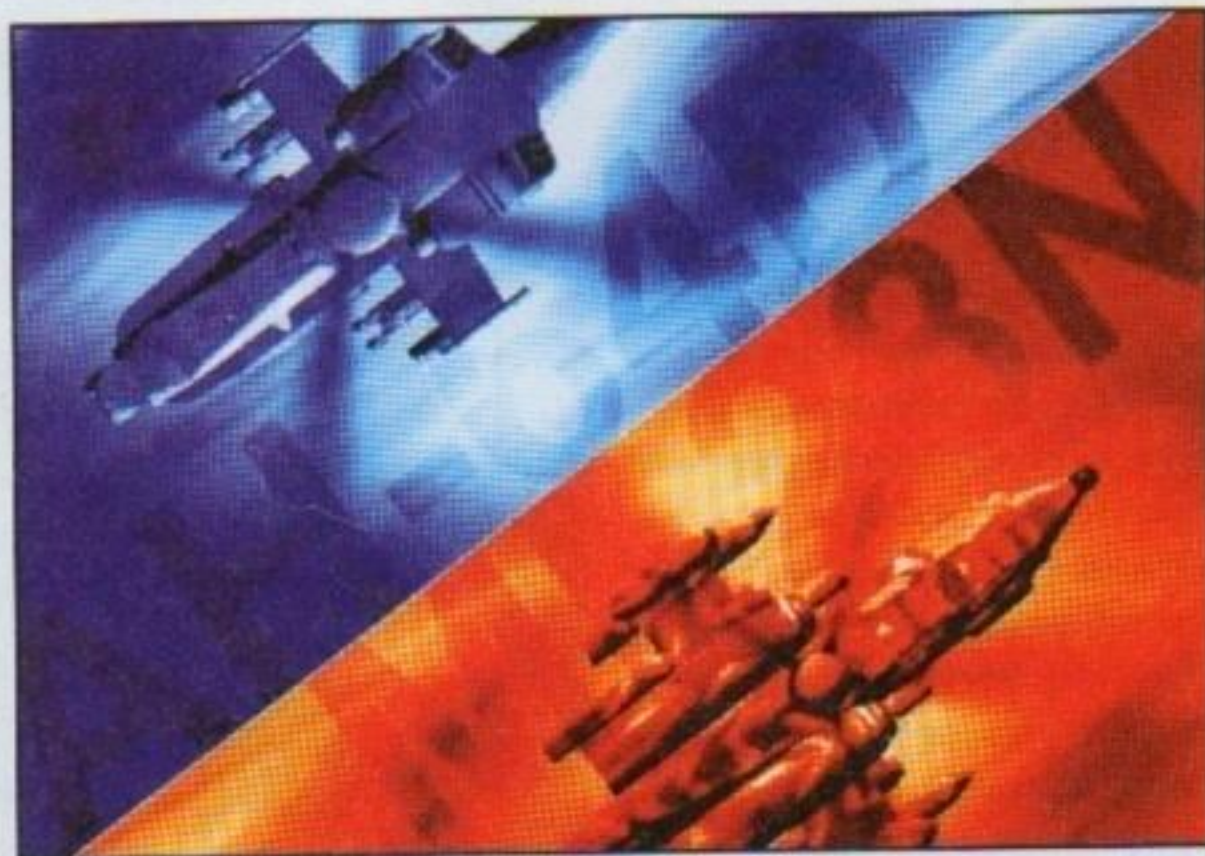
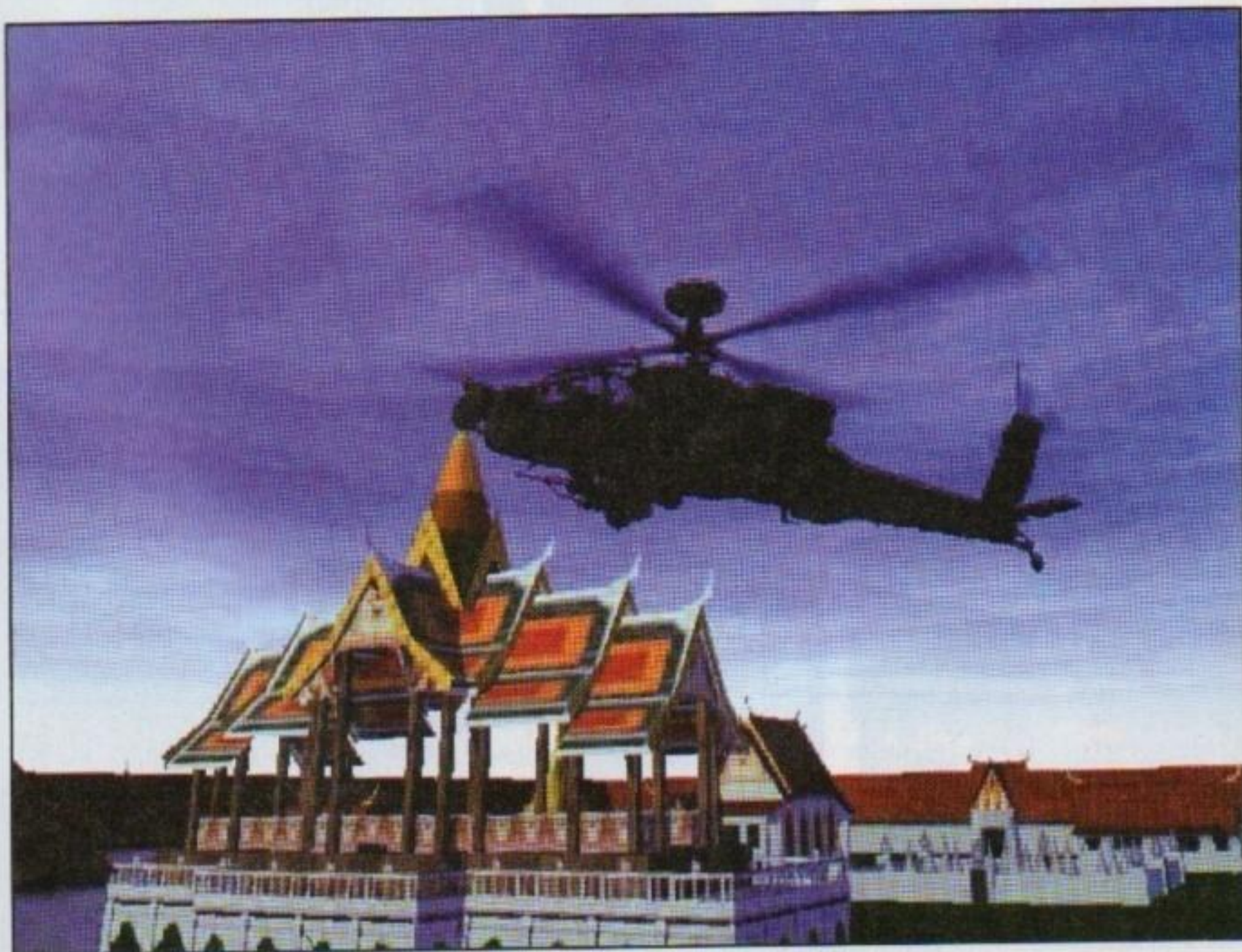
INSTALLAZIONE

WINDOWS 95/98

Per installare *Apache vs. Havoc* è sufficiente inserire il CD nel lettore CD-ROM e attendere il *prompt* dell'*autorun*. Se avete l'*autorun* disabilitato, andate sulle *Risorse di Sistema*, aprite la cartella del CD cliccando sulla sua icona con il tasto destro del mouse e selezionando Apri, e fate quindi partire l'installazione selezionando l'icona Setup.

Infine, il CD contiene anche la *patch* alla versione 1.1E del programma (nel file "leggimi" che appare essa è erroneamente indicata come 1.1C - non preoccupatevi, si tratta di un errore di battitura). Tale *patch* è indispensabile per giocare a *Apache contro Havoc* in congiunzione con *Comanche vs. Hokum*, e la trovate nella cartelletta Update del CD. Buon volo!

Gli inglesi li chiamano *sleeper hit*: sono quei titoli che, sia pur uscendo senza molte fanfare o aspettative, si rivelano ben superiori ad altri giochi più blasonati. Quando la Razorworks annunciò che stava lavorando alla simulazione non di uno ma di ben due elicotteri da combattimento, l'americano AH-64D *Apache* e il russo Mi-28N *Havoc B* in molti pensarono a un consueto titolo dall'ottima grafica ma dalla giocabilità *arcade* diluita a favore dell'immediatezza e dell'azione - sullo stile dei prodotti Novalogic. Così, quando il gioco uscì sotto etichetta Empire e tutti poterono vedere quanto la Razorworks avevano imparato da quel capolavoro della simulazione senza compromessi che è *Longbow 2* della Janes, gli appassionati di simulatori di volo si trovarono con un titolo in più nella loro magra faretra. E che titolo!

Apache vs. Havoc mette dunque il giocatore

nell'abitacolo di questi due gioielli della tecnologia militare contemporanea, impegnati in una serie di missioni in tre "punti caldi" del globo: Cuba, il "Triangolo d'Oro" del sud-est asiatico, e il Mar Caspio (ove sono situati alcuni tra i più importanti giacimenti petroliferi del mondo). Le diverse ambientazioni sono raffigurate in modo splendido e molto dettagliato, permettendo al giocatore di fare qualche volo turistico per ammirare le diverse

caratteristiche civili e geografiche dei tre teatri di battaglia.

Il gioco comprende tutto ciò che una moderna simulazione di volo dovrebbe includere: azione istantanea, modelli di volo realistici (e sensibilmente differenti per i due elicotteri), modalità *arcade* per i meno esperti, modalità realistica con accurata riproduzione della strumentazione e dei modelli di volo, grafica dettagliata e realistica e un sonoro di elevatissima qualità - particolarmente importante per "avvolgere" il giocatore nella frenetica atmosfera del campo di battaglia. Ma a fare la vera differenza è la presenza nel gioco di missioni e campagne "dinamiche", una delle cose più gratificanti e, al tempo stesso, difficili da implementare in un simulatore. In presenza di in un ambiente "dinamico" le missioni non si svolgono attraverso la risoluzione di obiettivi prefissati e di eventi pre-programmati nel gioco; ma, al contrario, il computer genera un campo di battaglia virtuale e mette in moto gli eventi giocando contro sé stesso un'intera guerra.

Mentre il giocatore è in volo - e perfino quando non lo è! - intorno a lui accadono mille cose: unità terrestri avanzano verso i loro obiettivi e vengono ingaggiate da battaglioni nemici; altri elicotteri si alzano in volo e compiono missioni indipendenti: il cielo è illuminato dai traccianti della contraerea che indicano dove velivoli alleati o nemici stanno attaccando bersagli a terra difesi dalla stessa... in una parola, il giocatore è "immerso" in un'ambientazione realistica e in continua variazione, all'interno della quale egli è libero di muoversi come desidera anche al di là degli ordini ricevuti a inizio missione.

Magari mentre state volando verso l'obiettivo decidete di "spendere" qualche missile contro quella colonna corazzata che ha appena sfondato le vostre linee... oppure un volo di elicotteri nemici è piombato sulla vostra base mentre voi stavate rientrando già pensavate a cosa avreste fatto una volta parcheggiato l'elicottero, ed eccovi arrivare sulla scena come il Settimo Cavalleria ma armati del solo cannone... le possibilità sono infinite! La presenza di due elicotteri rivali permette inoltre di vedere "entrambi i lati della medaglia", partecipando alle tre campagne proposte sia come americano che come russo.

L'elicottero della Comunità degli Stati Indipendenti è meno sofisticato rispetto al fantascientifico *Apache*, ma ha nella manica un paio di trucchi da par suo.

Generalmente, però, la sfida offerta dall'*Havoc* è superiore rispetto a quella del più avanzato *Apache*, anche se le forze russe nelle campagne sono normalmente superiori in numero rispetto a quelle del Mondo Occidentale - una situazione che riflette quella della realtà.

Naturalmente uno dei modi più emozionanti di giocare è quello di farlo in multiplayer, sia come alleati all'interno di una stessa squadriglia, sia come rivali (il gioco supporta un numero di giocatori via rete locale o TCP/IP limitato solo dalla banda disponibile).

Infine, la Empire ha pubblicato all'inizio di quest'anno il seguito di questi titolo: *Comanche vs. Hokum*, dedicato ad altri due elicotteri da combattimento rivali e con tre nuove campagne.

La cosa bella è che se avete questi due titoli potrete installarli insieme, e integrarli perfettamente, con la possibilità così di volare con quattro elicotteri in sei teatri di battaglia diversi... un'impresa bellica che vi terrà impegnati per molto, molto tempo!

Vincenzo Beretta

GABOLE

A cura di Emanuele Gesuato emanuelegesuato@libero.it

Abbandonate ogni traccia d'onore voi che leggete queste righe. Se siete qui, volete giocare sporco, desiderate finalmente sfidare il cugino con quattro anni meno di voi che vi batte ripetutamente al vostro videogioco preferito. Finalmente è ora di fargliela pagare, noi di PCZeta intendiamo aiutarvi in questa vendetta proponendovi mese dopo mese trucchi e astuzie da usare nei videogiochi del momento. Divertitevi quindi a sbeffeggiare vostro cugino obbligandolo ad ammettere la vostra superiorità. Ci vediamo il mese prossimo !

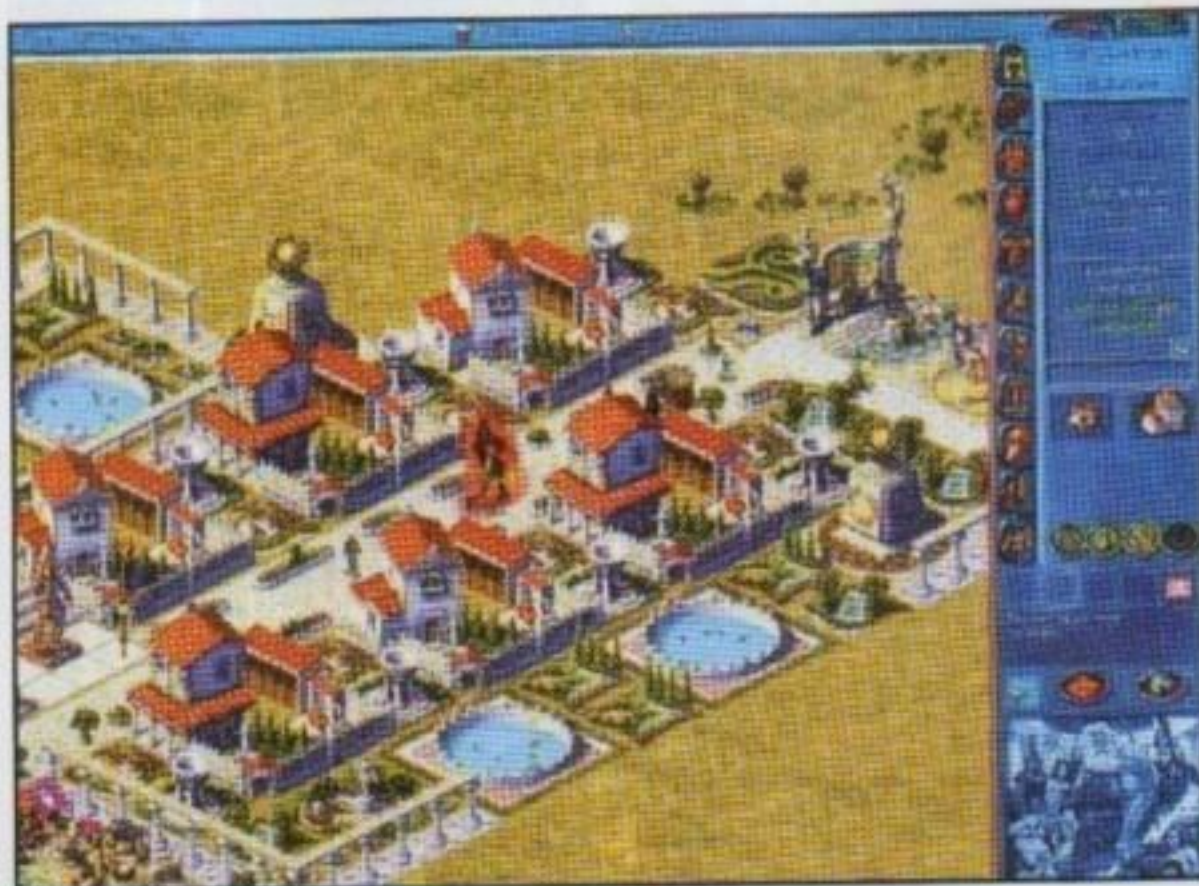
NO ONE LIVES FOREVER

Durante una qualsiasi partita basta premere T seguito da uno dei seguenti codici per attivare la relativa funzione:

CODICE	FUNZIONE
mpimyourfather	Abilita/disabilita l'invincibilità.
mpgoattatech	Si ottengono tutti i potenziamenti possibili alle armi.
mpmimimi	Tutte le armi e munizioni.
mpwegotdeathstar	Munizioni infinite.
mpmaphole	La missione corrente verrà completata.
mpdrdentz	Recupera salute.
mpasscam	Visuale in terza persona.
mpmiked	Esce dal gioco.

RUNE

Innanzitutto occorre aprire il file "user.ini" con un qualsiasi editor di testo e salvare il file con un altro nome (come copia di sicurezza nel caso sorgano problemi). Aperto il file, basta cambiare "G=" e "T=" in "G=God" e "T=CheatPlease". Salvato il file, e fatto partire il gioco, premendo T si potranno inserire i seguenti codici e con G si otterrà l'invulnerabilità.

CODICE	FUNZIONE
invisibile	Si diventa invisibile ai nemici.
killpawns	Uccide tutti i nemici.
amphibious	Aria infinita durante le sessioni sott'acqua.
fly	Volo libero.
ghost	Si potrà passare attraverso i muri.
behindview 0	Visuale in prima persona.
preferences	Opzioni avanzate.

COMMAND AND CONQUER: RED ALERT 2

Una volta costruiti cinque o sei Demolition Trucks e accertatisi di avere l'Iron Curtain caricata al massimo, basta guidare i mezzi all'interno della base nemica e utilizzare su di loro l'Iron Curtain prima che qualsiasi unità nemica abbia il tempo di sparare contro questi veicoli. In questa maniera i Demolition Trucks non esploderanno finchè non raggiungeranno l'obiettivo previsto. Dalla parte dei sovietici si utilizzi un'unità Yuri per ottenere il controllo di un bus scolastico. Si carichi dentro il veicolo cinque o sei uomini armati di tutto punto e lo si mandi all'interno della base alleata: le unità nemiche non spareranno al mezzo di trasporto.

IL SIGNORE DELL'OLIMPO ZEUS

Durante una qualsiasi partita si prema CTRL+ALT+C, e successivamente si inserisca uno dei seguenti codici: si potranno usufruire di particolari gabole.

CODICE	FUNZIONE
delian Treasury	Aggiunge 1000 dracme.
ambrosia	Vittoria nello scenario corrente dopo due mesi (virtuali!).
fireballs from Heaven	Lancia potenti palle di fuoco nella zona selezionata.
bowvine and Arrows	Le Torri difensive spareranno mucche !

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Una volta selezionata l'opzione "Video/Audio", scegliere "Advanced" e abilitare la voce "Console". Ora, aprendo la console col tasto "\" si potranno inserire uno dei seguenti codici utili per attivare interessanti effetti.

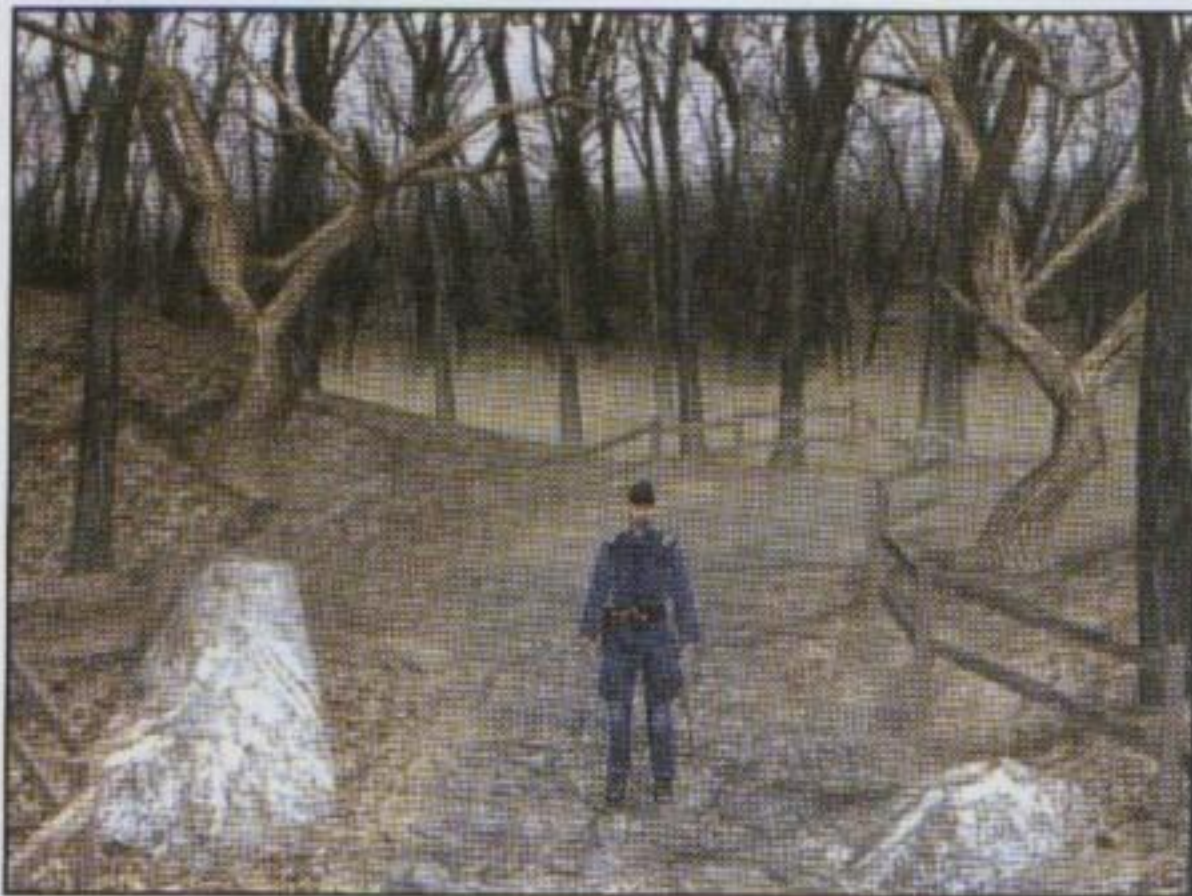
CODICE	FUNZIONE
god	Invincibilità.
give all	Tutte le armi e oggetti.
health 100	La salute verrà ricostituita .
notarget	Disabilita l'intelligenza artificiale.
noclip	Si potrà passare attraverso i muri.

BLAIR WITCH: VOLUME 2 COFFIN ROCK

Durante una partita basta pigiare il tasto F10 e inserire uno dei codici seguenti per abilitare la gabola desiderata.

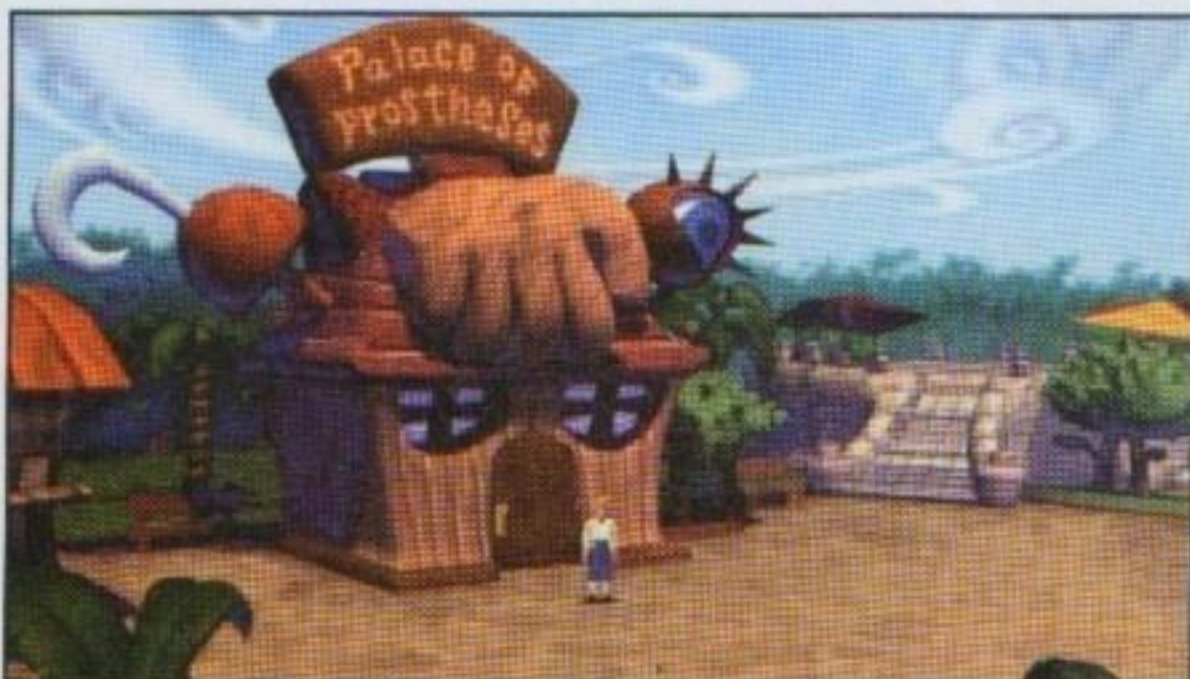
CODICE	GABOLA
iworkforgod	Invincibilità.
nod3d	Invisibilità.
getintomybelly	Tutte le armi.
givemefaith	Salute al massimo livello.
combatisscary	L'IA verrà ridotta.
puzzlesarescary	Gli enigmi verranno facilitati.
thunderstorm	Pioverà.
snowstorm	Nevicherà.

STAR TREK: DEEP SPACE NINE THE FALLEN

Durante una partita premere TAB e scrivere "panacea" per abilitare i trucchi. Poi, pigiare nuovamente TAB e inserire uno

dei seguenti codici:

CODICE	FUNZIONE
god	Invincibilità.
Allammo	Tutte le munizioni.
fly	Volo libero.
ghost	Si potrà passare attraverso i muri.
skiplevel	Si salterà al livello successivo.

Ecco invece come fare per saltare a un determinato livello modificando un file del gioco. Nella cartella /system si apra il file "ds9.ini" (attenzione: fare una copia di sicurezza del file prima di proseguire) con un qualsiasi editor di testo. Si trovi la riga "LocalMap=title.dsm" e si sostituisca "title.dsm" con uno dei seguenti valori. Successivamente si salvi il file e si faccia partire il gioco: si inizierà la partita nel livello indicato senza passare dal menu iniziale, in caso di necessità basta premere ESC. Questa è la lista delle mappe disponibili:

M01_KiraL1A.dsm
M01_KiraL2.dsm
M01_KiraL1B.dsm
M01_SiskoL1B.dsm
M01_SiskoL1A.dsm
M01_WorfL1.dsm
M03_KiraL2.dsm
M03_KiraL1B.dsm
M03_KiraL1A.dsm
M03_SiskoL2.dsm
M03_SiskoL1A.dsm
M03_SiskoL1B.dsm
M03_WorfL2.dsm
M03_WorfL1.dsm
M04_KiraL1.dsm
M04_SiskoL1.dsm
M04_WorfL1b.dsm
M04_WorfL1a.dsm
M05_KiraL1.dsm
M05_SiskoL1b.dsm
M05_SiskoL2.dsm
M05_Siskol1a.dsm
M05_WorfL1.dsm
M05_WorfL2.dsm
M06_SiskoL1B.dsm
M06_SiskoL1A.dsm
M06_SiskoL1C.dsm
M06_WorfL1B.dsm
M06_WorfL1A.dsm
M06_WorfL1C.dsm
M07_KiraL2.dsm
M07_KiraL1.dsm
M07_SiskoL1A.dsm
M07_SiskoL3A.dsm

M07_SiskoL1B.dsm
M07_SiskoL2.dsm
M07_SiskoL3B.dsm
M07_WorfL3.dsm
M07_WorfL2B.dsm
M07_WorfL2A.dsm
M07_WorfL1.dsm
M10_KiraL2.dsm
M10_KiraL1B.dsm
M10_SiskoL2.dsm
M10_SiskoL1B.dsm
M10_SiskoL1A.dsm
M10_WorfL2.dsm
M10_WorfL1B.dsm
M10_WorfL1A.dsm
M11_KiraL1.dsm
M11_SiskoL1a.dsm
M11_SiskoL1b.dsm
M11_WorfL1.dsm

SEA DOGS

In mare basta pigiare con decisione CTRL+Z e inserire uno dei seguenti codici:

CODICE	FUNZIONE
have life	La nave verrà riparata e l'equipaggio verrà ricostituito.
expu mne	Verrà fornita esperienza aggiuntiva.
deneg day	Soldi extra.
get me magic	Il cannone farà danni superiori al normale.
now I flying	Premere Ctrl + F per spostare la visuale liberamente.
teleport	Premere Ctrl + L per teletrasportare la nave nel punto in cui la visuale è riferita.

HITMAN: CODENAME 47

Nella cartella del gioco si apra il file "hitman.ini" (fare una copia di sicurezza del file prima di proseguire) poi si aggiunga la linea "enable console 1" alla sezione "enable console". Successivamente si apra la console e si inserisca uno dei seguenti codici:

CODICE	FUNZIONE
god 1	Invincibilità.
infammo	Munizioni infinite.
giveall	Fornisce tutti gli oggetti.
invisibile 1	Invisibilità.

FUGA DA MONKEY ISLAND

Ecco una piccola chicca che i programmatori hanno inserito nel gioco. Una volta completato si lasci scorrere i crediti: una volta terminati si potrà assistere all'epilogo del quarto capitolo della serie.

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Durante una partita si apra la console col tasto "\" e si inserisca uno dei seguenti codici (facendo molta attenzione alle maiuscole e minuscole) per attivare la rispettiva gabola.

CODICE	FUNZIONE
domi	Bombardamento dell'artiglieria.
kariya	Munizioni infinite.
roy	Invincibilità.
drury	Invisibilità.
MissionGoals	Vengono visualizzati gli obiettivi della missione.

FORD RACING

Per ottenere immediatamente tutte le auto basta inserire "GIMMEGIMME" al posto del nome.

BLAIR WITCH: VOLUME 1 RUSTIN PARR

I codici per il primo capitolo della serie sono identici a quelli del secondo. Si ricordi però di premere F10 prima di inserire un codice.

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

Cercare il file "baldur.ini" presente nella directory del gioco. Fare una copia di sicurezza del file e quindi, con un qualsiasi editor di testo, aggiungere la riga "Debug Mode=1" sotto "[Program Options]". Salvato il file, basta far partire il gioco, premere CTRL+SPAZIO per visualizzare la console e inserire uno dei seguenti codici (facendo attenzione alle maiuscole e minuscole). Il tutto seguito da INVIO e da CTRL+SPAZIO per chiudere la console e attivare definitivamente il codice inserito.

CODICE
EFFETTO

CLUAConsole:ExploreArea()
Visualizza l'intera mappa.

CLUAConsole:AddGold("[##]")
Fornisce un ammontare di denaro pari a [##].

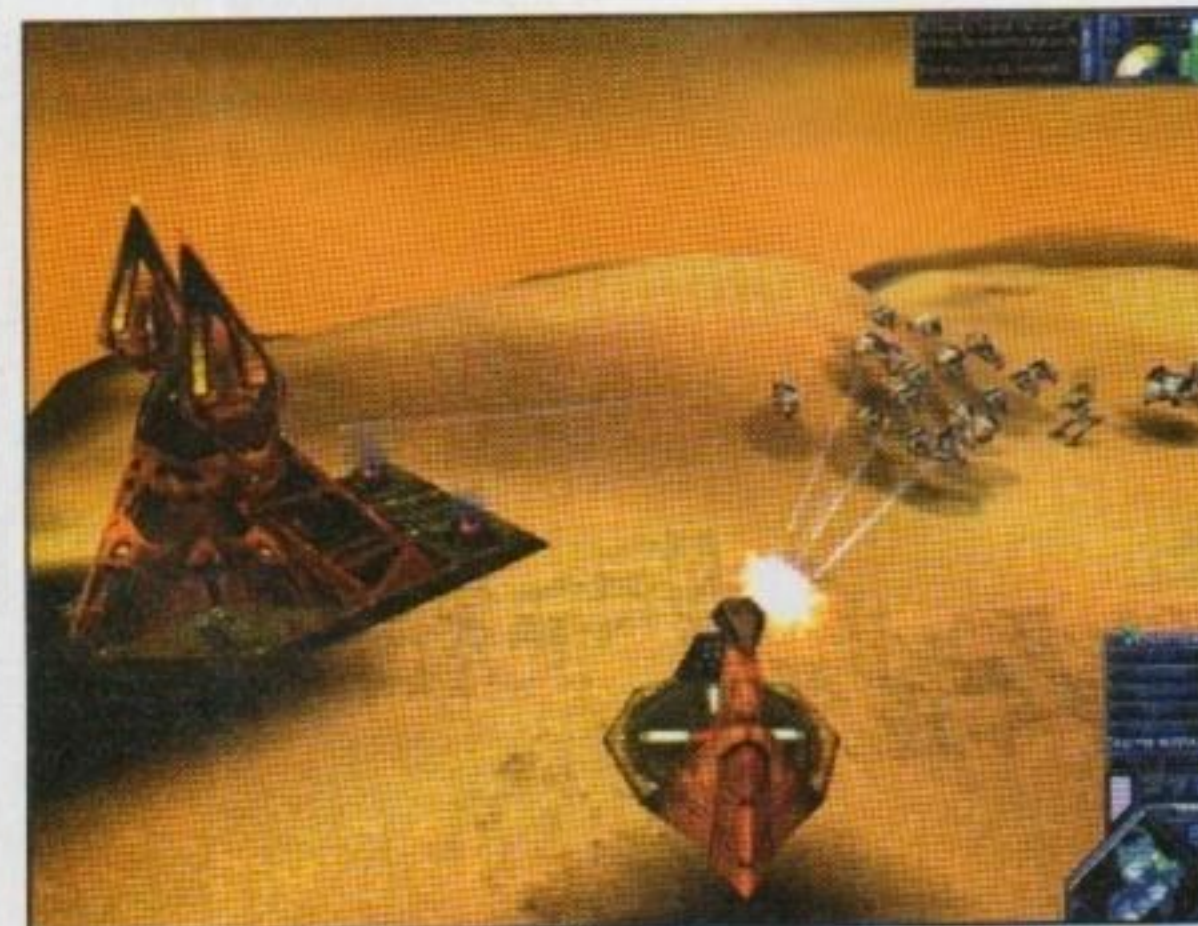
CLUAConsole:SetCurrentXP("[##]")
Imposta un quantitativo d'esperienza al personaggio corrente o al gruppo pari a [##]. Questo può assumere un valore da 0 a 2950000.

http://www.oldgamesitalia.net/

CLUAConsole:EnableCheatKeys()
Attiva funzioni di particolari sequenze di tasti da premere durante la partita (quindi NON nella console):

TASTI	EFFETTO
CTRL + R	Il personaggio selezionato recupera tutta la salute.
SHIFT + CTRL + 8	Massimo punteggio nella schermata di generazione dei personaggi.
CTRL + J	Sposta il party nella locazione indicata dal mouse.

PANZER GENERAL 3D ASSAULT

Anche in questo caso occorre modificare un file del gioco. Utilizzando un editor di testo aprire il file "panzer.ini" posto nella directory del gioco, dopo aver fatto una copia di sicurezza del file, e aggiungere la linea "TestCheat=TRUE" nella sezione "[SIM]". Dopo aver salvato il file e fatto partire il gioco basta inserire uno dei seguenti codici per attivare la relativa funzione.

CODICE	EFFETTO
CTRL + F12	Completa lo scenario con una "minor victory".
CTRL+SHIFT+F12	Completa lo scenario con una vittoria completa.
CTRL+SHIFT+DEL	Distrugge il veicolo selezionato.

CARMAGGEDON TDR 2000

Durante la partita premere "\" e scrivere "hereComesTrouble" per abilitare i trucchi. Premere nuovamente "\" e inserire uno dei seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
OpenLevelsGuv	Si potrà selezionare il livello di partenza.
Invincible	Invincibilità.
Cash	Aggiunge 10.000 crediti.
Enablebuy	Tutte le auto potranno essere acquistate.
WasteAll	Distrugge tutti i veicoli.
Lastlap	Inizia la partita dall'ultimo giro.
Lastcheckpoint	Manca l'ultimo checkpoint alla fine della gara.
Adventure	Abilita un sotto-gioco testuale.
Ai off	IA disabilitata
Ai on	IA abilitata.

Ecco i comandi da utilizzare quando si attiva il sotto-gioco testuale col codice "adventure":

COMANDO	FUNZIONE
Get [nome oggetto]	Raccoglie l'oggetto indicato da "[nome oggetto]".
Go [direzione]	Sposta il protagonista nella direzione indicata.
Kill [nome zombi]	Uccide lo zombi indicato.
Look [nome]	Esamina un particolare oggetto o persona. Se usato da solo esamina l'ambiente circostante.
Look again	Fornisce un esame più accurato di una persona, oggetto o dell'ambiente circostante.
Inventory	Visualizza tutti gli oggetti raccolti.
Quit	Esce dal mini-gioco.

DARK REIGN 2

Si apra una finestra DOS e si faccia partire il gioco col parametro " -cmd:"gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio" ". Una volta fatto partire, scegliere la voce "Tools" e successivamente "Load". Ora è possibile scegliere una qualsiasi missione da dove cominciare la partita. Fatto questo si clicchi su "Tools" e su "Play Mission".

AMERICAN McGEE'S ALICE

Si abiliti la Console andando nel menu "Game Options" sotto la voce "Settings". Durante una partita premere "\" per aprire la console e inserire uno dei seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
God	Invincibilità.
Noclip	Si potrà passare attraverso i muri.
Wuss	Tutte le armi.
Give all	Tutte le armi e munizioni.
Health[1-100]	Seleziona il livello di salute.
Cg_cameradist -45	Visuale in terza persona.
Cg_cameradist 128	La visuale torna normale.
Notarget	Disabilita l'IA.

GUNMAN CHRONICLES

Si apra una finestra DOS e si faccia partire il gioco facendo seguire all'eseguibile la seguente linea: "-dev –console –game rewolf". Durante una partita è sufficiente pigiare "\" e inserire uno dei seguenti codici.

CODICE	EFFETTO
/god	Invincibilità.
/impulse 101	Tutte le armi e munizioni.
/noclip	Permette di passare attraverso i muri.

SHOGUN: TOTAL WAR

Si inserisca uno dei seguenti codici durante

http://www.oldgamesitalia.net/
Fantafratello, dammi la formazione.
F
Il campionato è finalmente cominciato,
caro Fantallenatore. Vieni a visitare il nostro
sito www.fantacalcio.it e iscrivi la tua squadra
al Fantacampionato 2000-2001.
Anche quest'anno Fantacalcio ti offre
molte opportunità per giocare e divertirsi,
tra le quali:
Serie A on line a leghe
Aperto a gruppi di amici e ad esperti,
che partecipano ad un mini
campionato della propria lega.
Gran Premio serie A on line
Aperto a tutti, esperti e non, che partecipano
ad un campionato, che a fine anno premierà
la squadra con il punteggio più alto.
Sotto/Sopra
Per giocare, seguendo le coppe europee.
Partecipa all'asta, scègli i tuoi calciatori, com-
poni la tua rosa, schiera la tua formazione.
E se vuoi avere notizie e conoscere le novità
sui giochi futuri vieni a trovarci al sito
www.fantacalcio.it.
Ti aspettiamo. E buon campionato, Fantafratello.
FANTACALCIO
www.fantacalcio.it Il primo, unico, vero figlio del calcio.
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

una qualsiasi partita. Attenzione però: i codici possono essere applicati solo se al gioco non è stata applicata alcuna patch.

CODICE	EFFETTO
.muchkoku	Koku infinito.
.prototype army	Infinita vita alle proprie armate.
.daggins	Visualizza l'intera mappa.

OUTBREAKERS

Ecco i vari codici per accedere ai vari livelli:

1. TERROR
2. PROJECT
3. COLORS
4. BATTLE
5. SHIELD
6. PORT
7. SPEAKERS
8. TIMBER
9. MATRIX
10. PRISON
11. REACTOR
12. SEWERS
13. AIRCRAFT
14. PEAK
15. PYRAMID
16. ENERGY
17. GAMBLER
18. WORMS
19. FORTRESS
20. MACHINE
21. ASTEROID
22. BLACKHOLE
23. CONVEX
24. FLOW
25. SMART
26. DEVICE
27. BURN
28. REFLECT
29. CONTROL
30. FUTURE
31. FATE
32. DESTINY
33. DESERT
34. FLAME
35. PISTOL
36. YARD
37. MENTAL
38. HILL
39. HALLWAY
40. MIST
41. CLOUDS
42. LAWN
43. FREEZE
44. MAGNETIC
45. CORE
46. NEBULA
47. STARS
48. PLANETS
49. GEMS
50. FIRST

STAR TREK: NEW WORLDS

Nella directory del gioco si apra il file game.ini con un qualsiasi editor di testo. Si faccia una copia di sicurezza e successivamente si modifichi le seguenti linee:

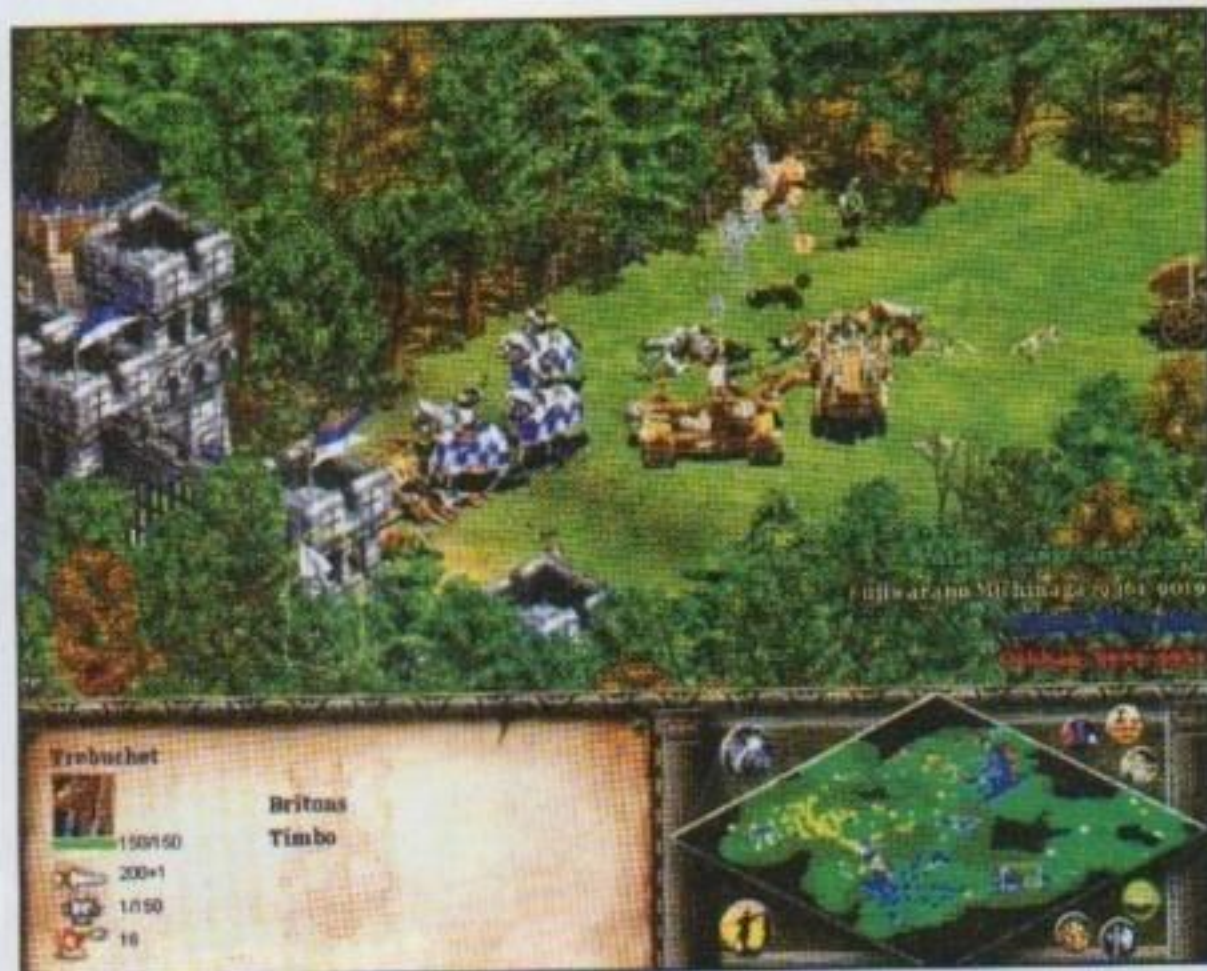
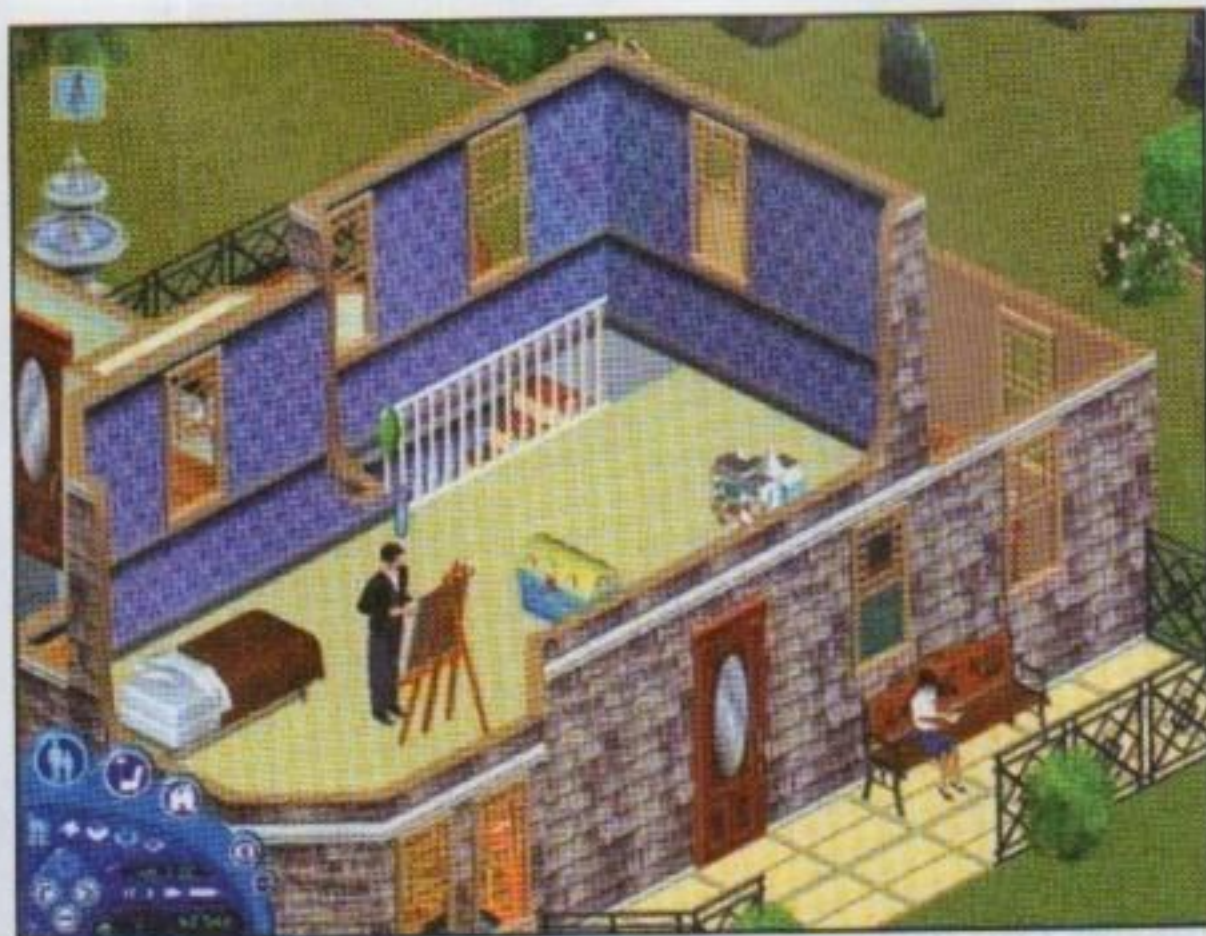
FedLevel=1
KliLevel=2
RomLevel=3
TauLevel=4
MetLevel=5
HubLevel=6

In:

FedLevel=100
KliLevel=200
RomLevel=300
TauLevel=400
MetLevel=500
HubLevel=600

In questa maniera si renderanno disponibili tutte le missioni di ognuna delle tre razze, giocabili in un qualsiasi ordine.

THE SIMS

Durante una partita si tenga premuto i tasti CTRL+SHIFT+C e si inserisca la scritta "klapaucius;;!". Si prema INVIO: dovrebbe apparire la scritta "No such cheat" che lampeggia sullo schermo.

Continuare a tener premuto il tasto INVIO per ottenere 99 milioni di simolian. Ecco come rendere le relazioni di coppia tra i propri Sim più semplici.

Si crei una famiglia data da una coppia (maschio e femmina) di Sim entrambi dello stesso segno zodiacale e spostateli nella loro casa.

Immediatamente dopo averli lasciati vivere fateli baciare circa dieci volte di fila per portare a 100 la loro relazione. Se continuano a baciarsi, la donna chiederà di avere un bambino. Infine, ecco alcuni codici.

Durante una partita premere CTRL+SHIFT+C per visualizzare una finestra in alto a sinistra dello schermo. Inserire qui uno dei seguenti codici (usare "!" per ripetere il codice inserito precedentemente e ";" per separare più codici tra loro).

CODICE	EFFETTO
Klapaucius	1000 Simoleon
Interests	Visualizza gli interessi del sim selezionato.
Autonomy[#]	Pone il livello dell'autonomia dei sim. I valori possibili vanno da 1 a 100 e vanno sostituiti a #.
Sim_speed[#]	Pone la velocità del gioco a un valore che può andare da -1000 a 1000 e che ovviamente va sostituito a #.

THE SIMS LIVIN'LARGE

In questo caso occorre scrivere "rosebud" invece di klapaucius per ottenere i vari crediti riferiti a questi.

Inoltre, non sembra sia più possibile facilitare la relazione della vostra coppia scegliendoli con lo stesso segno zodiacale.

E' da provare invece il seguente trucco. Si crei un nuovo Sim ponendo a zero tutte le caratteristiche e si faccia bere a questo sfortunato una pozione gialla: il Sim otterrà il massimo dei punteggi (cioè 10) in tutte le caratteristiche.

Tutti altri codici per The Sims si possono tranquillamente ripetere.

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

Questo non è certamente uno dei giochi più recenti, ma ci sentiamo in dovere di inserirlo nella rubrica per il semplice fatto che è riuscito a "convertire" in parte il nostro capo agli strategici in tempo reale.

Durante una partita si prema INVIO per aprire la finestra della chat e si inserisca uno dei seguenti codici per attivare la relativa funzione:

CODICE	EFFETTO
Robin hood	1000 pezzi d'oro.
Lumberjack	1000 unità di legno.
Rock on	1000 pietre.
Cheese steak jimmy's	1000 unità di cibo.
I r winner	Vittoria istantanea.
Polo	Elimina le ombre sulla mappa.
Natural wonders	Si ha il controllo sugli animali.
Torpedo [#]	Uccide l'avversario indicato da #.

Durante la partita basta invece premere una delle seguenti sequenze di tasti per attivare una data funzione:

TASTI	FUNZIONE
CTRL + Q	Costruzione veloce.
CTRL + C	Visualizza la scena finale.
CTRL + T	Visualizza un menu alterno dedicato alle risorse.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'AGO DELLA BILANCIA

Mauro Buti dà i numeri: Un anno di cattivi pensieri...

Quali sono stati gli eventi che, nel bene o nel male, hanno caratterizzato l'anno appena trascorso? Quali sono i colpevoli, quali i fortunati, chi ha imbroccato la giusta mossa e chi sta irrimediabilmente affondando? Piano, piano... C'è posto per tutti.
Tomb Raider (voto: 4), dopo aver guadagnato un ulteriore episodio, si appresta a diventare un film interpretato da Angelina Jolie (8). Nel frattempo qualcuno si ricorda ancora di come si fa un videogioco e Deus Ex (9) viene accolto dal tripudio generale della critica specializzata (3). Edge (8) continua tranquillamente a essere la rivista meno venduta nel florido mercato inglese (2) dimostrando, se ce ne fosse bisogno, che le pubblicazioni cartacee (6 politico) vendono solo se ci sono un paio di letterine magiche in copertina. Potrebbe aiutare, pare, sfruttare in aggiunta il numero 2 (2, ovviamente).
La Sony (8) ride felice apprestandosi a contare i soldi. La sua nuova console (3), viene comunemente considerata come uno schifo di prodotto privo di uno straccio di titolo decente, ma poco importa visto che le masse la compreranno in ogni caso. Il Dreamcast (8), invece, di giochi decenti ne ha parecchi, ma si trova lo stesso a dover fronteggiare una drammatica crisi di vendite. Onore al merito alla Sega (7), almeno per aver avuto il coraggio di provarci. I concorrenti, infatti, preferiscono la linea di condotta dell'attendismo totale.
Con ciò la Nintendo si cucca un generoso 3, nell'attesa di vedere le meraviglie della nuova console che uscirà insieme alla PlayStation 3, mentre la Microsoft (2), madre del futuro X-Box (8?), farebbe meglio a preoccuparsi di problemi di ordine differente. La casa del buon Bill (-1), infatti, dovrà raddoppiare gli sforzi finanziari per comprare la sentenza dell'antitrust (10, se fosse quella giusta) attualmente congelata e riuscire, nel frattempo, a rinforzare i suoi sistemi di sicurezza (0). E mentre gli hacker (10) irridono gli ultrasegreti codici sorgente del colosso americano, il buon vecchio Linux (9) si guadagna un restyling grafico e funzionale con la nuova KDE (8). Ci sto riflettendo, mentre Word (4) va in crash per l'ennesima volta, e alla fine non mi resta che consolarmi pensando al Duron (9) che sta assiduamente lavorando all'interno del mio PC (10, per affetto). Il lavoro svolto dalla AMD (9) sembra aver dato i suoi frutti, anche se il recente progresso tecnologico (10) di Intel (7) potrebbe distruggere quell'equilibrio così faticosamente raggiunto.
Speriamo in bene, e speriamo anche che gli eterni ritardatari si decidano a far capolino sui nostri schermi (6 dai 17 pollici in su). Aspettando Black & White (8 in rapida discesa) sembra che sia stato posticipato anche Warcraft 3 (4) dopo essere stato già privato di tutti quegli elementi che avrebbero potuto renderlo originale. Meglio non lamentarsi, però, visto che può sempre andar peggio. Per esempio potrebbe capitarvi di giocare una versione beta spacciata per prodotto finito (9, giusto per dire un numero a caso), come a casa Origin (2) sanno benissimo. Non perdete fede nei giochi di ruolo, però, perché il tormento (9) sembra poter avere anche risvolti positivi. La Lucas (S.V., per rispetto al passato), invece, decide di tornare ai vecchi cavalli di battaglia e, oltre a riproporre Grim Fandango (9), ci delizia con un nuovo episodio di Monkey Island (8) che sembra finalmente essere all'altezza dei suoi predecessori (10). Geniale anche la scelta di conservare il comodo sistema di controllo (2) che contribuirà a dare una causa aggiuntiva, oltre agli enigmi (8), per le liberatorie crisi di nervi (7) del videogiocatore medio. La Id scopre che il nuovo Team Arena (5) gira malamente su tutte le schede video inferiori al Radon (8). Meglio non preoccuparsi troppo e tornare a fraggare su tourney3 (9). Troppi pensieri fanno male alla salute e, del resto, tutte le altre attività divertenti in rete (10) stanno rapidamente diventando illegali. Nell'attesa che Napster (9) arda sul rogo, scarico più mp3 (11) che posso e sogno un futuro (6?) dorato nel quale il mondo sarà dominato dagli utenti dello stesso. Speranza (10) inutile, non accade nemmeno nel caso del mio sistema operativo (2, e vediamo se indovinate quale è...). Concludo con i saluti a tutti i non citati (perdenti: 4) e al mio pubblico (9 e basta applausi, vi prego) e con un unico augurio: "stay hungry, stay alive" (10 all'oggetto della citazione).
All'anno prossimo!

Mauro Buti

http://www.oldgamesitalia.net/

LA STORIA È COME TU LA CREI.

DAGLI INIZI DEL NOMADISMO AD UN FUTURO HI TECH, GUIDA IL TUO POPOLO E SCEGLI LE STRATEGIE MILITARI, SCIENTIFICHE, DIPLOMATICHE ED ECONOMICHE IN UN ARCO DI 6300 ANNI.

GESTISCI IL TUO IMPERO COME MEGLIO CREDI. PRENDI OGNI SINGOLA DECISIONE OPPURE PERMETTI AI TUOI GOVERNANTI DI GUIDARE LE CITTÀ MENTRE TI DEDICHI ALLE GRANDI STRATEGIE.

GIOCA SCENARIO DOPO SCENARIO E CAMBIA IL CORSO DELLA STORIA, OPPURE CREA L'AMBIENTAZIONE CHE PREFERISCI CON I TOOL DI SVILUPPO INCLUSI. PUOI FARLO SU MAPPE CREATE CASUALMENTI E SUL MONDO REALE.

CALL TO POWER II

PC CD ROM

IL POTERE DI CAMBIARE LA STORIA È NELLE TUE MANI.